

HECHA EN ARGENTINA

XTREME

PC

AÑO 2 • NUMERO 14

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

DICIEMBRE 1998 • \$4,90

URUGUAY \$51 • BOLIVIA \$16 • PARAGUAY \$200
CHILE \$1600 • PERU \$10 • USA \$3.99/\$2.22



Te presentamos en exclusiva el nuevo arcade 3D
de Acclaim que amenaza con extinguir a sus rivales

Turok 2

PREVIEWS EXCLUSIVOS!

■ Lands of Lore III

La continuación de la saga promete restablecer a
Westwood como líder del género

■ Fly!

¿Será este simulador capaz de destronar
finalmente al Flight Simulator?

GRUPO 4



EN ESTE NUMERO LA SOLUCION COMPLETA DEL HOPKINS FBI Y LA CUARTA Y ULTIMA PARTE DEL COMMANDOS

Reviews: Shogo • Trespasser • Grim Fandango • Combat Flight Simulator • Actua Tennis

OUTLAW

MANUAL
EN ESPAÑOL
SOFTWARE
EN INGLÉS



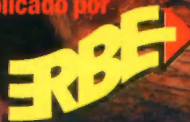
**"Nunca viste nada
igual en tu vida"**

permite aceleración 3D (Voodoo Graphics compatible)



Microsoft

Publicado por



QUIEN CONTROLA LA ESPECIA, CONQUISTA EL UNIVERSO.



DUNE 2000



TOTALMENTE EN CASTELLANO



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
AV. BELGRANO 1435 CAPITAL
TEL: 383-5900 (LINEAS ROTATIVAS)

Westwood
STUDIOS
www.westwood.com

TUROK 2

A veces cuando uno cree solucionar un problema, está creando otro de mayor envergadura. Esto le sucedió a Turok, el Cazador de Dinosaurios, ya que al intentar destruir en su primera aventura al devastador Chronocepter, no hizo otra cosa que despertar del volcán a Primagen, una entidad maléfica como pocas. Tal vez sea un trabajo duro para Turok, pero para los jugadores va a ser otra fantástica aventura plagada de la más pura acción.

¡Enteráte de todos los detalles en la nota de la página 30!

Nota del Editor

Es increíble, pero estamos en medio del cierre y hay gente que no logra volver a la realidad (entre los que me incluyo). Y es que la fiebre desatada por la cantidad de juegos que aparecieron este mes es sorprendente. Hubo de todo... torneos multiplayer en NFL Blitz donde nos rompimos huesos de los que ni recordamos los nombres, casos aislados de demencia debido a la dificultad de Grim Fandango y un resurgimiento de revistas de cómic del estilo anime

por todos lados, obviamente de redactores influenciados por el Shogun, cuyo diseño honra el clásico estilo Japonés. Aunque en el lado negativo a la gente de 3D Realms las cosas se les están complicando más de la cuenta con el traspaso de un engine al otro, a tal punto que no les fue posible entregarnos ningún material que consideren definitivo del nuevo juego de la famosa saga. Es por eso que la nota especial que pensábamos incluir en este número se retrasa hasta nuevo aviso. En la nota de tapa te vas a enterar todo sobre un juego que se las trae: Turok

2: Seeds of Evil, donde la gente de Acclaim demuestra que a veces proceder con un bajo perfil no significa que se tenga un producto de menor calidad. Todo esto y mucho más te espera dentro de las páginas que componen este nuevo número de XTREME PC. Pero bueno, el espacio se acaba y nos vamos despidiendo hasta el mes que viene, no sin antes mandarles un fuerte abrazo virtual, saludándolos por las próximas fiestas y deseándoles un excelente comienzo del nuevo año que se viene. ¡Muchas felicidades para todos!

NEWS

p.4

PREVIEWS

Starsiege: Tribes

p.11

Civilization: Call to Power

p.18

Fly!

p.12

Lands of Lore III

p.22

Giants

p.14

Slave Zero

p.26

REVIEWS

People's General

p.36

Grim Fandango

p.52

Caesar III

p.38

Combat Flight Simulator

p.54

Klinton's Honor Guard

p.42

Total Air War

p.56

Trespasser

p.44

Tiger Woods

p.60

Fighter Pilot

p.46

NFL Blitz

p.62

Shogo: Mobile Armor Division

p.48

Actua Tennis

p.64

Return Fire 2

p.50

HARDWARE

Teppro 3D Hulk III

p.66

Diamond Supra Video Kit

p.72

Placas de Sonido PCI

p.68

SideWinder FF Wheel

p.72

Wicked 3D

p.70

MULTIMEDIA

Hugo: El Roble Mágico

p.74

JUEGO EXTENDIDO

Descent Freespace: Silent Threat

p.76

Spec Ops: Ranger Team Bravo

p.76

Age of Empires: Rise of Rome

p.77

LO QUE VIENE

p.78

EMULADORES

p.79

LA ZONA 3D

p.80

TRUCOS Y SOLUCIONES

Commandos: Behind Enemy Lines, la cuarta y última parte de esta solución

p.82

Hopkins FBI: Solución completa

p.92

Egipto 1156 a.c.: Solución completa

p.95

Incoming - Outwars - Powerboat Racing - Commandos: B.E.L. - Triple Play 99

p.98

CORREO DE LECTORES

p.100

PROXIMO NUMERO

p.104



Grim Fandango

De la mano de Tim Schaffer llega una de las aventuras más emocionantes de la historia.

PAGINA 52

XTREME PC
LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

DICEMBRE 1998

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR: Maximiliano Peñalver
JEFE DE REDACCION: Guillermo Belziti

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE: Gastón Enrichetti
Martín Varsano

CORRECCION

Mauricio Urbides

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Sebastián Di Nardo: Diego Bournot
Durgan A. Nallar: Santiago Videla
Máximo Frias: Pablo Benveniste
Fernando Brischetto: Diego Rivas
Juan Gri: Bibiana Nieves Montero

PRODUCCION PUBLICITARIA

José D'Angelo

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA: HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 304-3510.
INTERIOR / EXTERIOR: D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/96
Bs. As. Tel.: 305-3160

XTREME PC es una publicación mensual de Grupo Editorial, Bolívar 187 S. 10 Capital Federal, C.P. 1066, Tel/Fax: 331-3207, Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 0329-5222
Los textos firmados, son propiedad de sus respectivos autores. Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta revista, sin previa autorización por escrito de la Editorial. Los avisos comerciales de esta revista son responsabilidad exclusiva de los respectivos anunciantes. All the brand/product names and artwork are trademarks or registered trademarks of their owners.
Todos los nombres y marcas reproducidos en esta revista son copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos periodísticos. Impresa en Argentina. Diciembre de 1998

3Dfx y su nuevo chip Voodoo3

3Dfx Interactive anunció sus nuevas tecnologías para el año 1999. Se trata del nuevo chip Voodoo3 y se comercializará en dos formas diferentes.

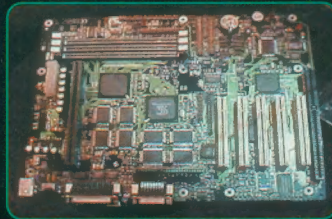
La serie 2000 está pensada para el consumo general, mientras que la 3000 podrá ser incluida en los motherboards como se hace en la actualidad con las tarjetas de sonido y video.

Las nuevas características anunciadas por 3Dfx para esta tarjeta son: Arquitectura de 128 bits interna, soporte para los nuevos AGP 4x, 256 bits de direccionamiento de memoria, memoria de

alta velocidad, y soporte para pantallas de alta resolución, incluidas las de LCD.

Además de todas estas ca-

racterísticas, Voodoo3 realiza un ahorro de un 40% de trabajo a la CPU en comparación con la Voodoo2, soportará aceleración DVD y decodificación MPEG-2.



En una escala proporcional de velocidades podemos decir que Voodoo3 será 2 veces más rápida que dos Voodoo2 con cable SLI, además de tener internamente toda la aceleración 2D de la Banshee actual pero aumentando su reloj interno a 350 Mhz.

La compatibilidad con los juegos anteriores está completamente garantizada según 3Dfx, y para el momento del lanzamiento habrá por el momento 500 títulos que los soporten, esto será durante el segundo cuatrimestre de 1999.

CAVEDOG ESTRENA SERVIDOR Y TORNEO

Como lo habíamos anticipado en nuestro preview de TA: Kingdoms, la empresa Cavedog inaugura un servidor para jugar Online gratuito que se llamará Boneyard. Durante el mes de Diciembre comenzará

el nuevo juego Galactic Wars para Total Annihilation. Se dividirá a los participantes entre Arms y Cores y comenzarán las hostilidades. Cada jugador empezará con el rango de soldado y a medida que vayan conquistando mundos podrán ganar posiciones. El objetivo final es conquistar todo el sistema planetario.

El servidor Boneyard tendrá un control sobre las distintas batallas que se libren determinando automáticamente al ganador y llevando las estadísticas.

Algo muy original, es que los jugadores con más rango pueden ordenar a los otros, obligándolos a realizar determinadas misiones.



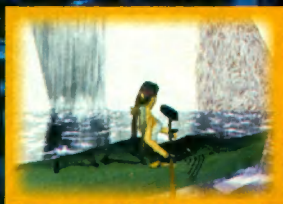
Quienes quieran jugar a TA, sin entrar a Galactic Wars, por supuesto que podrán hacerlo. Cavedog pondrá un patch en www.cavedog.com para que los usuarios de TA puedan entrar directa y gratuitamente al servidor Boneyards.

Espectacular
LANZAMIENTO!!

TOMB RAIDER

ADVENTURES OF LARA CROFT

III



La fuerza del Servicio
Distribuidor Exclusivo
Tel: 309-8200

EIDOS
INTERACTIVE

CORE

PC
ROM

Virtual Reality en la City

Una invitación que llegó a nuestra redacción, hizo que se trasladara el equipo XTREME PC hasta el Unicenter de Martínez, donde nos encontramos con un centro integralmente orientado a entretenimientos, juegos y realidad virtual. Nos



encontramos con Jorge Vidal, Marketing Manager de VR (Virtual Reality). VR es un centro de entretenimiento multimedia que está ubicado dentro del local de Musimundo en Unicenter Shopping, orientado a entretener a toda la familia, a través de la realidad virtual, con redes de computadoras equipadas con joysticks de alta tecnología, cascos de realidad virtual que te permiten meterte dentro de los juegos y vivir algo totalmente diferente e inmersivo en lo que a juegos se refiere. ¿Por qué es diferente?, por la amplia variedad de juegos que te permite disfrutar, para todos tus gustos. Volar un avión de combate, manejar un Fórmula 1, jugar fútbol, pelear contra monstruos, etc. Podés jugar en forma individual o en red compitiendo con tus amigos en la mayoría de los juegos que elijas. El sistema de tiempos

también representa otra ventaja, en VR pagas por el tiempo que quieras jugar, a través de un pase (existen distintas alternativas que van desde los 15 minutos hasta 60 minutos o más), dentro de este tiempo tenés la opción de ir eligiendo los juegos que quieras, a través de un menú interactivo muy bien presentado que va mostrando todas las opciones a tu disposición, y durante el periodo de tiempo de tu abono podés recomenzar todas las veces que quieras sin el límite de tiempo o vidas que te permitía una ficha en un Arcade. Entre algunos de los juegos a tu disposición están: Unreal, Quake, Mortal Kombat 4, Duke Nukem 3D, Blood, Grand Prix, Cart Precision Racing, Super Boat, FIFA 98, F-22, Flight Simulator, etc.

Además podés jugar un partido de Golf Virtual en una pantalla de 54 pulgadas. La atención del centro es muy eficiente por



Jorge Vidal, Marketing Manager de VR (Virtual Reality)

chicos preparados, conocedores de juegos, dispuestos a darte todo el apoyo e información que requieras. Jorge nos cuenta que actualmente es el único centro, pero que antes de fin de año están abriendo cuatro más, dos en capital, uno en la costa y seguramente otro en el sur del país. El horario es de lunes a jueves de 10.00 a 22.00 horas, los viernes hasta las 23.00 y los sábados y domingos desde las 10.00 hasta las 24.00 horas. Tienen promociones especiales e irán preparando algunas sorpresas muy importantes para la conveniencia de los jugadores a partir del mes de diciembre.



NOTICIAS DE ÚLTIMO MOMENTO

■ FIFA sigue siendo mundial

EA ha llegado a un acuerdo con las instituciones FIFA y UEFA para obtener los derechos para seguir produciendo su serie más exitosa FIFA para los mundiales del 2002, 2006, teniendo en cuenta que la moda es vendernos dos juegos por campeonato, tendremos por lo menos cuatro nuevos juegos.

Según los ejecutivos de EA, además de los acuerdos para mantener los nombres de los jugadores reales en los equipos, también se aumentará la calidad de la serie que desde 1993 nos viene ofreciendo lo mejor del fútbol para nuestra PC.

■ No habrá Final Fantasy VIII... Al menos en PC

Una lamentable noticia, a principios del 99, la compañía Square lanzará el tan esperado Final Fantasy VIII para la consola Playstation, a la vez que anunció la producción de Final Fantasy IX, indicando que planean seguir con una de las sagas más exitosas de la historia de los juegos.

Square dijo también que no se harán conversiones para PC, alegando que no estaban satisfechos con los resultados de FFVII, debido a la cantidad de problemas de configuración que se le presentaron, que aún en día no todos fueron solucionados.

■ Novedades para Starcraft

Retribution será el nombre que tendrá la próxima expansión oficial que la compañía Wizard Works lanzará muy pronto al mercado. Según informes de la propia Blizzard este nuevo disco de datos será de mejor calidad que Brood Wars (todavía inédito), y tendrá un total de 120 niveles para multiplayer, unidades nuevas y 30 (10 por cada raza) misiones distintas para jugar contra el ordenador.

THE DRAGON SLAYER ASGHAN

TOTALMENTE
EN CASTELLANO

Un príncipe guerrero en una lucha desesperada por recuperar su reino perdido

Asumís el rol de Asghan para eliminar a más de 60 enemigos

Usás sus habilidades como nadar, bucear, saltar y escalar

Estás inmerso en un medio ambiente medieval en 3D

- Explora variados escenarios: bosques, ruinas sub acuáticas y calabozos aterradoradores
- Poderosa Artillería, trampas, rompecabezas engañosos y 8 tipos diferentes de hechizos mágicos.
- 10 movimientos diferentes de combate.
- Secuencias cinematográficas.



TELE OPCION S.A.



GROLIER INTERACTIVE



Distribuido por: **TELE OPCION S.A.**

Av. Roque Saenz Peña 811 4º "E" - C.P. (1035) Buenos. Aires - Argentina TEL: (54 1) 326-7751 FAX: (54 1) 326-7798

Hotline: (54 1) 326-7752 E-mail: top@mbox.servicenet.com.ar

AsghanTM © 1998 Societe Silmarils. Editado por Grolier Interactive (UK) Ltd.. Todos los derechos reservados. Las otras marcas pertenecen a sus respectivos propietarios. Distribuido en forma exclusiva, en Argentina, por Tele Opción S.A., bajo licencia otorgada por Grolier Interactive (UK) Ltd. El logo de Grolier, es marca registrada de Grolier Interactive (UK) Ltd.. Tele Opción S.A. y su logo TOP son marcas registradas. Para la venta en Argentina solamente.

LOS MAS JUGADOS EN XTREME PC

Posición de este mes	Título	Compañía	Género	Posición del Mes Anterior
1	Grim Fandango	LucasArts / Microbyte	Aventuras / RPG	-
2	Shogun: MAD	Monolith / Edusoft	Acción/Arcades	-
3	Half Life: Day One	Sierra	Acción / Arcades	-
4	Rainbow Six	Red Storm Entertainment	Acción/Arcades	-
5	Commandos: BEL	Pyro Studios / Microbyte	Estratégicos	-
6	Need for Speed III	EA / Microbyte	Acción/Arcades	-
7	NHL 99	EA Sports / Microbyte	Deportes	-
8	Motocross Madness	Microsoft	Acción / Arcades	-
9	Total Air War	Ocean / Infogrames	Simuladores	-
10	People's General	SSI	Estratégicos	-

Microsoft presentó Encarta '99

Ante un marco no muy producido, pero no por eso menos adecuado, Microsoft de Argentina presentó el 3 de Noviembre a la Enciclopedia Encarta '99 y al Encarta World Atlas '99. El lugar elegido para dicha presentación fue la Biblioteca Nacional, más precisamente el auditorio Borges. Antes de ingresar al auditorio, en el hall, encontrábamos en funcionamiento al renovado programa en varias computadoras en las cuales podíamos investigar las novedades. La presentación en general consistió en destacar las diferencias con su antecesor, las cuales

son bastantes (incluyendo el precio que será bastante inferior), mostrando a través de una pantalla gigante como se utilizan los nuevos agregados. Una sorpresa que nos tenía la gente de Microsoft era que toda la presentación sería transmitida por Internet, motivo por el cual el evento se retrasó unos minutos, pero de todas maneras salió todo a la perfección. Más tarde se realizó una comunicación con Madrid, con uno de los responsables del proyecto para América Latina, el cual nos explicaba sobre la cantidad de personas y su respectiva participación en la organización del proyecto.

FECHAS DE SALIDAS

Abe's Exodus	GT Interactive	Primavera 98
Age of Empires II	Microsoft	Verano 99
Alien vs. Predator	Fox	Verano 99
Asphalt's Call	Infogrames/Microsoft	Primavera 98
Baja 1000 Racing	Red Orb	Verano 99
Baldur's Gate	Bowen/Interplay	Primavera 98
Battle of Britain 1940	Talonsoft	Primavera 98
Benath	Actionsoft	Verano 99
Birth of the Federation	MicroProse	Primavera 98
Canal Soccer 99	Infogrames	Verano 99
C&C Tiberian Sun	Westwood	Primavera 98
Dailatana	Ion Storm/Eidos Interactive	Verano 99
Dark Vengeance	GT Interactive	Primavera 98
Descent III	Interplay	Primavera 98
Diablo II	Blizzard	Otoño 99
Drake	Pygmalion	Verano 99
Duke Nukem Forever	Apogee/3D Realms	Verano 99
Dungeon Keeper II	Electronic Arts	Verano 99
Earthworm Jim 3	Interplay	Primavera 98
Extreme Warfare	Red Orb	Verano 99
Falcon 4.0	MicroProse	Primavera 98
Fighter Duel 2	Ocean	Otoño 99
Fighter Legends	Jane's EA	Primavera 98
Fighter Squadron	Actionsoft	Primavera 98
Fighting Steel	SSI	Primavera 98
Final Countdown	Impact	Verano 99
Flanker 2.0	SSI	Verano 99
Fly!	G.O.D.	Verano 99
Force Commander	LucasArts	Invierno 99
Freedom in the Galaxy	Avision Hill	Verano 98
Gabriel Knight 3	Serra	Primavera 98
Game of Life	Hasbro	Primavera 98
Giants	Interplay	Otoño 99
Harpoot 4	SSI	Otoño 99
Heavy Gear II	Actionsoft	Primavera 98
Heroes of M&M III	3DO	Verano 99
Homeworld	Sierra	Primavera 98
IA-10 Warbird	Interactive Magic	Primavera 98
I. Jones / Int. Machine	LucasArts	Otoño 99
Interstate '92	Actionsoft	Verano 99
Jagged Alliance 2	Sir Tech	Primavera 98
Knockout Kings	EA Sports	Verano 99
Lands of Lore III	Westwood Studios	Primavera 98
LEGO 2000 AD	EA	Verano 99
Lufthawer Commander	SSI	Primavera 98
Microwarrior III	Microprose/ASA	Verano 99
Messiah	Shiny/Interplay	Verano 99
Myth II: Soulblighter	Bungie	Primavera 98
NASCAR Racing 3	Sierra Sports	Primavera 98
Omikron	Eidos Interactive	Verano 99
Outcast	Infogrames	Otoño 99
Panzer Elite	Pygmalion	Verano 99
Phantom Ace	Virgin	Primavera 98
Prey	Apogee/3D Realms	Verano 99
Prinse of Persia 3D	Red Orb	Otoño 99
Quake III Arena	id Software/Activision	Verano 99
Quest for Glory V	Serra	Primavera 98
Rayman 2	Ubisoft	Verano 99
Reach for the Stars II	Microsoft/SSG	Otoño 99
Requiem	3DO	Verano 99
Revenant	Eidos Interactive	Verano 99
Revolution	Renix Wolf/GT	Primavera 98
Scream 3	Virgin	Primavera 98
Secret of Vulcan Fury	Interplay	Otoño 99
Sega Rally 2	Sega	Verano 99
Shadowman	Acclaim	Verano 99
Sid Meier's Alpha Centauri	Fireaxis/EA	Primavera 98
SimCity 3000	Maxis	Primavera 98
Skies	Segsoft	Primavera 98
Slave Zero	Accolade	Verano 99
Squad Leader	B&T/Red Bull Hill	Verano 99
StarCraft	Accolade	Primavera 98
Starship Troopers	MicroProse	Primavera 98
Star Trek: First Contact	Microprose	Primavera 98
Starline	Sierra	Primavera 98
Tomorrow Never Dies	MGM	Primavera 98
Turok 2	Acclaim Entertainment	Verano 99
Ultima: Ascension	Origin/EA	Nada 98
War of the Worlds	GT Interactive	Primavera 98
Wizardry VIII	Sir Tech	Verano 99

Fechas estimativas de lanzamiento en USA.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías.

NOTICIAS
DE ÚLTIMO MOMENTO■ Montañas Rusas
en tu PC

Roller Coaster Tycoon será un simulador bastante original producido por Hasbro Interactive. El juego será desarrollado por Chris Sawyer, responsable de Transport Tycoon.

Según Sawyer, Roller Coaster Tycoon es algo que siempre quiso hacer: "Poder crear parques de atracciones, con atrevidas aventuras y ver cómo un público virtual reacciona en él es algo que me satisface personalmente", afirma.

■ Ultima Online
en varios idiomas

SYSTRAN y Origin han firmado un acuerdo para crear un software de traducción automática, que permita a la próxima entrega de Ultima Online, llamada The Second Age funcionar automáticamente en varios idiomas. Hasta ahora, soporta alemán, japonés e inglés. Entre los idiomas en los que se está trabajando se encuentra el español.

■ Codemaster se lanza
por la montaña

No Fear Downhill Mountain Biking es uno de los títulos de PC en el que Codemaster está trabajando. La idea es crear un simulador de este deporte que lleve al jugador a competir en diferentes escenarios en el mundo. El juego puede ser interesante, ya que hasta el momento nadie había creado nada de este deporte aprovechando las nuevas tecnologías. Y además cuenta con la licencia de No Fear.

A LOS MEJORES JUEGOS DE 1998

**COMPLETA EL CUPON, ENVIALO POR
CORREO O E-MAIL, Y GANA ESTOS
SENSACIONALES PREMIOS!**

3ER PREMIO: 1 DIAMOND MONSTER SOUND M80

[illegible]

previews

IMAGENES Y REPORTES EXCLUSIVOS DE LOS JUEGOS QUE SE VIENEN

En éste número:



Starsiege Tribes

11

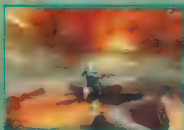
Respondiendo a una nueva tendencia en el mercado de 3D11 arcaicos en primera persona, comienzan a emerger poco a poco productos preparados para conexiones masivas por internet. Este es el caso de una nueva entrega de Dynamix y Sierra, continuando con la licencia de Earthsiege que ahora tiene un nuevo nombre, Starsiege.



Fly!

12

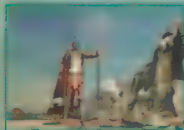
Innovar en el campo del realismo de la simulación siempre ha sido una difícil tarea en la actualidad. De hecho, sería todo un logro poder mantener la calidad alcanzada hasta el momento por los más populares productos del mercado. Fly! es una prometedora opción que combina lo último en gráficos con modelos basados en datos provistos por las mismas Cessna, Piper y Beechcraft.



Giants

14

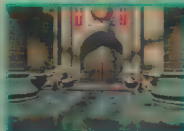
Hay algunas cosas que impactan a primera vista, que se destacan del resto porque tienen algo especial que los hace únicos. Este es el caso del Giant de Planet Moor. Studio es el mismo equipo que a guisa vez nos impresionó con MDK.



Civilization: Call to Power

19

A menudo se dijo que Civ (1991) y Civ II (1995) son los mejores juegos en la historia de la industria. Su creador, Sid Meier, es considerado el más grande diseñador del momento, una especie de gurú ante el cual - hasta que se rodillas. Activision compra los derechos para producir el nuevo Civilization sin la intervención de su mentor. La pregunta es: ¿puede superar lo que muchos afirman ser insuperable?



Lands of Lore III

22

Aún no había finalizado de jugar al Lands of Lore: Guardians of Destiny, cuando me enteré de que los estudios Westwood estaban trabajando en su continuación. Esta vez, las tierras de Gladstone serán mostradas como nunca antes, con el nuevo engine completamente en 3D, dejando de lado el sistema de sprites usados en la versión anterior para los personajes.



Slave Zero

26

El talento que se ha mostrado en las últimas producciones de juegos online han demostrado que la industria se encuentra navegando una etapa de esplendor. Nuevas tecnologías permiten a los diseñadores dejar volar su imaginación, sorprendiéndonos cada día con productos excelentes. Entre estos, una verdadera revelación fue a de Accolade y su Slave Zero que dio bastante que hablar desde su presentación en E3.

- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPANIA:** Dynamix
- **DISTRIBUYE:** Sierra
- **FECHA DE SALIDA:**
Demo: disponible
Completa: Verano '99
- **INFORMACION:** INTERNET:
www.sierra.com

Starsiege Tribes

Un enfoque distinto en la épica historia de Starsiege. Nuevo nombre y una idea para afianzar la licencia en el mercado

Por Sebastian Di Nardo

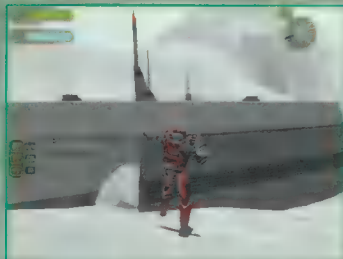
Respondiendo a una nueva tendencia en el mercado de los arcades en primera persona, comienzan a emerger poco a poco productos preparados para conexiones masivas por internet. Este es el caso de una nueva entrega de Dynamix y Sierra, continuando con la licencia de Earthsiege que ahora tiene un nuevo nombre, Starsiege.

Algunos de nosotros tuvimos la suerte de jugar al Earthsiege, una licencia de Dynamix y Sierra que competía en aquella época con la famosa y archiconocida serie de Mechwarrior.

Mucho tiempo ha pasado desde entonces y unos cuantos cambios modificaron el proyecto de Dynamix.

Por empezar, cambiaron el nombre, como ya sabrán algunos de ustedes, ahora se llama Starsiege y podremos disfrutarlo en poco tiempo.

Pero no es esta la única novedad, también está a punto de ver la luz un arcade totalmente distinto llamado Starsiege Tribes, y será el segundo juego que utiliza la licencia de Starsiege.



- **Seamlessly-Integrated Interior/Exterior:** A diferencia de otros arcades en los que al salir de un escenario interior a uno exterior habrá un tiempo de recarga, el engine de Dynamix integra los interiores y exteriores, donde nos moveremos libremente y en ningún momento vamos a esperar con el famoso cartel "loading".
- **Motion Capture Animation:** Es el paso siguiente al skeletal animation, en el que se capturan los movimientos de un actor para asegurar la fluidez en el juego.

La historia nos sitúa al final de Starsiege, luego de la guerra donde escuadrones de avanzada, se adelantaban para un reconocimiento del terreno. El objetivo era encontrar los Jump Stations, portales que comunican distintos puntos de la galaxia entre sí, y facilitan el reconocimiento y la colonización. Con el correr del tiempo estos escuadrones comenzaron a tener sus propias costumbres, culturas y dioses. Se movían constantemente, y se transformaron en una especie de "Tribus" nómades con avanzadas tecnologías. Cada una de ellas con su propio código de honor y sus propias metas. Algunas decidieron conquistar nuevas tierras o pelear entre sí, mientras que otras buscaban Jump Stations para saltar a nuevos mundos para explorar y colonizar.

Nuestro primer vistazo al ST en E3 nos causó una sorpresa inmensa. Escenarios al aire libre, lluvia y escuadrones de jugadores enfrentándose salvajemente.

El engine, propiedad de Dynamix, nos promete cosas interesantes:


- **True Terrain Landscape:** Escenarios exteriores de kilómetros de extensión, en los que podremos movernos con libertad.

- **Vast Integrated Worlds:** Elimina las separaciones entre niveles agregando realismo.
- **Weather Systems:** Misiones durante la noche y el día, con lluvia, nieve y niebla.
- **Interactive 3D Mission Editor:** Para construir en el juego, según la gente de Dynamix muy fácil de usar, con edificios prefabricados para crear misiones con mayor facilidad.

• **Full 3D Accelerator suport:** Funciona por software y soportará todas las placas aceleradoras (OpenGL y 3Dfx).

Starsiege Tribes es básicamente un arcade en primera persona al estilo Quake II y Unreal, con la posibilidad de jugar también en tercera persona al estilo Tomb Raider.

Será uno de los pioneros creados en función a la modalidad multiplayer. Capture the Flag, Deathmatch y Cooperativo serán algunas de las que estarán presentes. Para los fanáticos del single-player habrá misiones que servirán también de entrenamiento para los principiantes del Modo Multiplayer.

Si Sierra y Dynamix cumplen con todo lo prometido, y no nos cabe duda, estaremos ante una experiencia maravillosa. Y para quienes no tengan internet en su casa, ésta es una buena excusa para tenerla. 



Fly!

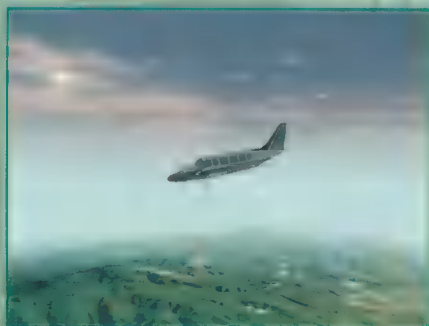
El próximo paso en cielos amistosos

- CATEGORÍA: Simulación
- COMPAÑÍA: 101
- DISTRIBUIDOR: SOFT PLANET
- FECHA DE LANZAMIENTO: 1998
- INFORMACIÓN EN INTERNET: www.flysim.com

Por Pablo Benveniste

Innovar en el campo del realismo de la simulación de vuelo civil es una difícil tarea en la actualidad. De hecho, sería todo un logro poder mantener la calidad alcanzada hasta el momento por los más populares productos del mercado. Fly! es una prometedora opción que combinará lo último en gráfica con modelos basados en datos provistos por las mismas Cessna, Piper y Beechcraft.

Cinco aviones han sido escogidos e implementados de acuerdo a los tipos de modelos que cualquier aviador con licencia de piloto privado, podría encontrarse si progresara desde la más básica aeronave a pistón hasta los más desafiantes turbohélices y jets. Bajo este concepto, la propulsión a hélice quedó representada por los monomotores a pistón Cessna 172 Skyhawk, Piper Malibu Mirage, el bimotor del mismo tipo Piper Navajo y el biturbohélice Raytheon/Beechcraft King Air 200. Por su parte, la opción jet se presenta con el Cessna Citation 10, un pequeño birreactor ejecutivo. Los amantes de los peso-pesados deberán esperar hasta una siguiente versión que se estima, incorporará a los clásicos del vuelo comercial como el Boeing 747.




Como cualquier simulador de vuelo civil, las propuestas de vuelo son ilimitadas. Pero con Fly!, un sistema de GPS (Global Positioning Systems) apropiado para cada avión podrá permitir una mejor exactitud en la navegación a cualquier hora y en cualquier lugar del mundo. Sin embargo, como ya es costumbre, sólo determinadas regiones (un total de cinco incluyendo a Estados Unidos y otros países importantes) se encontrarán predeterminadas en cuanto a detallado e información relacionada con la navegación aérea. Las bases de datos en tales casos son muy prolongadas y abarcan cuestiones horarias, climáticas, etc. Inclusive, los productores de Fly! se han preocupado hasta de la correcta ubicación y fase de la luna y de aproximadamente 400 estrellas según el día y el año. Las comunicaciones y el tráfico aéreo adecuados a cada escenario, permiten interactuar con otros aviones y aeropuertos y, de estar bajo la opción multiplayer, podrá ser utilizado el micrófono. El hecho de ser solo cinco la cantidad de escenarios con elaboración, indica que seguramente no habrá que esperar mucho para que, una vez publicados los formatos, se hagan disponibles nuevas regiones y aviones como en el caso de Flight Simulator.

El objetivo de Fly! es apuntar a la fidelidad de cada modelo de vuelo y aviónica, tratando de sacrificar menos factores que cualquier otro programa hasta la fecha, pero tampoco está dispuesto a distraer la atención en materia de gráficos. Por eso, se ha recurrido a un modelo digital de elevación global y a imágenes satelitales de



calidad tal, que garanticen una elevada resolución a bajas alturas y en áreas de gran actividad terrestre, como por ejemplo un aeropuerto.

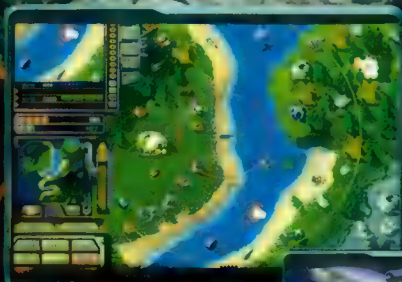
Tantas ventajas en pos del mayor realismo posible, lleva a dudar sobre la relación con el usuario principiante. En este aspecto Fly! no cuenta con un sistema de entrenamiento, pero sí se puede acceder a muchas opciones de simplificación, como comenzar con los motores ya encendidos, en el aire o en la secuencia de aterrizaje. También se provee un completo manual e índice de ayuda.

Las especificaciones mínimas respecto al hardware necesario recomiendan contar con un procesador Pentium 166, 32MB de RAM y placa aceleradora 3D para poder gozar de la calidad del escenario, los efectos visuales y las texturas de los aviones, así como también los amaneceres y puestas de sol. 

MAX2

MECHANIZED ASSAULT & EXPLORATION

LA SECUELA PERFECTA



"Editor's Choice Award"
- PC Gamer

"★★★★★"
- Strategy Plus

"★★★★★"
- Next Generation

- Topografía 3D
- Frenética Acción Multiplayer
- Movimientos Inteligentes
- Cientos de Unidades diferentes
- Incluye Editor de Niveles y Misiones
- Inteligencia Artificial Avanzada
- Varios Niveles de Zoom

El primer juego de estrategia que le permite jugar en dos modos distintos: por turnos o en tiempo real. Además, el espectacular terreno en 3D real, la amplia variedad de unidades, y los alucinantes gráficos convierten a MAX2 en un juego perfecto!

DISTRIBUYE



Interplay

BY GAMERS. FOR GAMERS.™

SAN LUIS 3065 (1186) C.A.P. FED.
TEL/FAX: 962-7263 (LINEAS ROTATIVAS)
WWW.EDUSOFT.COM.AR

© 1998 Interplay Productions. Todos los derechos reservados. M.A.X.2, Mechanized Assault & Exploration, Interplay, su logo y eslogan son marcas registradas de Interplay Productions. Todos los derechos reservados. Todos las demás marcas son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados. Edusoft SA es distribuidor exclusivo en la Argentina. Todos los derechos reservados. Industria Argentina.

- **CATEGORÍA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑÍA:** Planet Moon Studio
- **DISTRIBUYE:** Interplay
- **FECHA DE SALIDA:**
Demo: No está disponible
Completa: Otoño 1999
- **INFORMACIÓN EN INTERNET:**
www.planetmoon.com

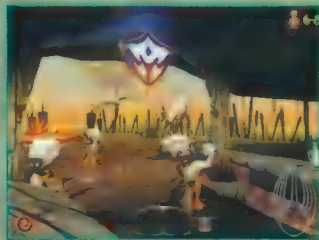
Giants

La revelación de Interplay

Hay algunas cosas que impactan a primera vista, que se destacan del resto porque tienen algo especial que los hace únicos. Este es el caso del *Giants* de Planet Moon Studio (el mismo equipo que alguna vez nos impresionara con MDK).

Podría describirlo como tan impresionante, que en la exposición E3 todo el grupo que viajamos para cubrir la nota que les ofrecimos en nuestro número 9, coincidimos en que fue una auténtica revelación, y a pesar de su estado precario, pudimos captar el potencial de este título que recién en este momento se encuentra lo suficientemente avanzado como para realizar este preview.

La historia de este juego que originalmente se iba a llamar *Citizen Kabuto*, pero por decisión de Interplay y algunas razones comerciales se cambió a *Giants*, nos cuenta la lucha entre tres razas por la posesión de un lejano planeta llamado Dorlon, que más



bien parece una isla flotante.

Originalmente tenemos a Kabuto, un noble y poderoso ser gigantesco, que ha vivido durante toda su vida en la pequeña isla donde se desarrolla la acción, lo cree su hogar y está dispuesto a luchar a muerte por defenderlo suyo. Un gran misterio es la marca que tiene en su estómago con la insignia "001".

Por otra parte tenemos a las Sea Rapers, un grupo de mujeres forzadas a vivir mar-



ginalmente en los océanos, expulsadas de la tierra por su propia creación, el gigante Kabuto, que se volvió en contra por sentirse sólo, sin una compañera (¿Se acuerdan del monstruo del Dr. Frankenstein? Supongo que pensaron en algo así...).

Por último tenemos a los Meccaryns, mercenarios espaciales que luego de una terrible batalla llegan al planeta, para ser el tercero de la discordia. Sus objetivos son reparar sus unidades y abastecerse, pero se ven involucrados en el conflicto accidentalmente, por lo cual deberán usar su tecnología para defenderse contra Kabuto y esas extrañas y místicas mujeres.

El juego puede ser jugado por cualquiera de los tres grupos, teniendo como es de preveer sus ventajas y contrariedades. Kabuto es el más poderoso y fuerte, su marcha es imponente y destruye todo lo que se opone a su camino, capaz de aplastar al resto como si fueran insectos... pero también es lento y pesado.

Las Sea Rapers tienen a su favor su conexión con el mundo espiritual, haciendo uso de la hechicería como principal método de combate, y los Meccaryns son soldados con las últimas tecnologías a su favor, trabajan en equipo y creen estar preparados para cualquier eventualidad.

Lo más asombroso de este juego, es el engine utilizado, que moviliza a los increíbles gráficos en alta resolución, controlando un sets de cámaras que lo hacen uno de los

más atractivos, de entre los que se ven en tercera persona.


La belleza del diseño de los gráficos de *Giants*, pocas veces ha sido vista en el mundo de los juegos, basta con echarle una mirada a las fotos de esta página para comprender lo que estoy diciendo.

En estos últimos días, se ha agregado un nuevo grupo de personajes que no comentamos en el preview que hicimos para nuestro sitio en la web. Estoy hablando de los

Smarties, las pequeñas y graciosas criaturas (que ocultan en el diseño de sus orejas el logo de Planet Moon) serán comunes a las tres razas.

Están simplemente para que las protejamos, y en retribución nos otorgarán presentes que nos serán de gran utilidad.

Como adelanto les comentamos que la manera de acabar con nuestros enemigos es una de las cosas más divertidas, y varia según a quien controlemos. Con las Sea Rapers podemos secuestrar a un soldado, aprovechando los poderes mentales, y arrojarlo cerca del gigante para que lo acabe rápidamente, con los Meccaryns podemos encender en llamas a las malditas brujas, o si optamos por el monstruo podemos aplastar a ambos con nuestros pies, atraparlos con los puños, o si tenemos apetito...¿Acaso no es necesario alimentarse?

Giant estará listo para el otoño del 99, mientras tantos los mantendremos informados si se realiza alguna modificación importante. 



DIRECTO AL GOL



Desarrollado por EA GAMES
SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO, 533-7666

los mejores programas al alcance de todos.



\$990

acercate y elegí los que vos quieras.

encontralos en todos los **ampm**
de YPF



al alcance de todos...

✓ porque están siempre cerca:
podés encontrarlos en
cualquiera de los locales ampm
de YPF en todo el país.

✓ porque podés elegir entre
70 títulos originales de la
mejor calidad, con la garantía
y el soporte técnico
que vos merecés.

✓ porque en nuestro exhibidor
vas a encontrar siempre
nuevos títulos, ofertas o
promociones especiales.

✓ y porque todo lo que vos
buscas se encuentra
a tu alcance por sólo \$19⁹⁰.



B.J. Broker S.A.
Av. Callao 1016 - Piso 13 "A"
(1023) - Buenos Aires
Tel: (01) 811-0824/27
Fax: (01) 815-1779
soporte@bjbroker.com



(no compres software pirata)

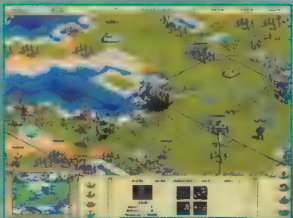
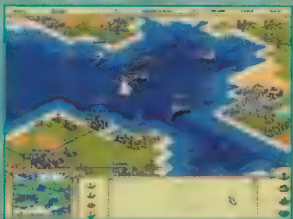
- **CATEGORÍA:** Simulación
- **COMPAÑÍA:** Firaxis Games
- **DISTRIBUIDOR:** Activision
- **EDAD DE LAJUEGA:** Desde 10 años de edad
- **INFORMACIÓN EN INTERNET:** www.firaxis.com

Civilization: Call to Power

El juego **evolución intenta evolucionar**

Por Durgan A. Nallar

A menudo se dijo que Civ (1991) y Civ II (1995) son los mejores juegos en la historia de la industria. Su creador, Sid Meier, es considerado el más grande diseñador del momento, una especie de gurú ante el cual el resto cae de rodillas. Su alejamiento de la saga para fundar su propia empresa, Firaxis Games, ha sido un duro golpe para Microprose. Meier ahora se concentra en el diseño de Alpha Centauri, su próximo juego estratégico. En tanto, Activision compró los derechos para producir un nuevo Civilization sin la intervención de su mentor. La pregunta es: ¿Se puede superar lo que muchos afirman ser insuperable?

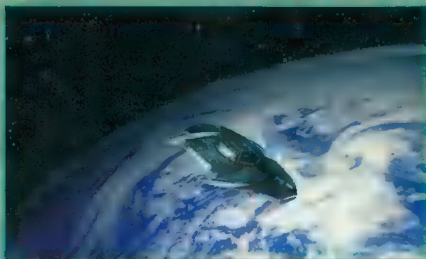


El juego comenzará, como ya es tradicional, con el establecimiento de una pequeña villa agrícola al principio de los tiempos, en la Edad de Piedra, e intentará evolucionar hasta una compleja cultura en el año 3000 d.C. El juego avanza por turnos gracias a nuestra intervención y habilidad para expandirnos, que comprende utilizar los recursos disponibles y generar otros nuevos, tanto científicos como culturales. Nuestra pequeña aldea, 4000 años antes del nacimiento de Cristo, ha de ser cuidada en detalle y convertida en una floreciente ciudad, económicamente próspera y sólidamente defendida contra ataques externos, tanto provocados por el Hombre como por la naturaleza. Con el paso del tiempo, mientras transitamos por los diversos periodos históricos de la Humanidad, deberemos desarrollar un imperio capaz de sobrevivir y, finalmente, adentrarnos en los terrenos de la especulación cuando logremos alcanzar el futuro de la especie.

Podremos jugar a largo plazo, 7000 años, desde la Edad de Piedra hasta un futuro de ciencia ficción.

El Hombre

Civilization no es un juego simple. Requiere un enorme sentido del desarrollo. Es, en alguna medida, un trabajo de los dioses. El secreto de su éxito es fácil de explicar: mientras jugamos estamos guiando al Hombre a través de su propia Historia, recreando con mayor o menor acierto todos sus logros y sus errores, sus alegrías y sus tristezas. La mejor palabra para describir tal experiencia es esta: emocionante. Civ con-



Podremos jugar a largo plazo, 7000 años, desde la Edad de Piedra hasta un futuro de ciencia ficción.

sigue probarnos a nosotros mismos y a nuestra capacidad de evolución, hace plantearnos nuestra inteligencia y comprender el enorme abismo de las guerras y los increíbles descubrimientos de nuestros hombres de ciencia, capaces de modificar el curso de los hechos.

Guiar a la Humanidad es una labor compleja, que Meier ha hecho sencilla en su operación, aunque profunda en su estrategia. De alguna manera es como un enorme tablero de ajedrez en el que las piezas son países enteros, cada uno con su propio destino.

Call to Power

Cecilia Barajas, directora de CCTP para Activision, dijo alguna vez que mejorar Civ2 era "un zapato muy grande para llenar". Y tiene razón, ya que el diseño explotado por Meier roza la perfección, considerando el inmenso caudal de información que maneja. Sin embargo, el equipo de trabajo está poniendo un cuidado especial en mantener la jugabilidad y el nivel de adicción intactos, en tanto consiguen avanzar sobre la estrategia y mejorar el desarrollo de los acontecimientos que veremos durante el juego.



Gracias a la opción multiplayers, la red se llenará de extraños personajes.

Transformar nuestra rústica aldea en una imponente ciudad del futuro nos llevará un promedio de 50 horas de juego.

Las decisiones que tomemos afectarán directa e invariablemente a través de largos años a cada acontecimiento. Por tanto, si hemos creado una sociedad pacífica, con una clara conciencia en el aspecto ecológico, arribaremos a un futuro igualmente sano e ideal, a lo Star Trek. De otra manera, si hemos sido poco cuidadosos en el aspecto sociocultural y hemos preferido imponernos por la fuerza, obtendremos un futuro oscuro y ambiguo, a lo Blade Runner. Los finales posibles siempre dependerán de la política que apliquemos.

El curso de los acontecimientos variará de un juego a otro. De esta manera, dos jugadores podrán tal vez alcanzar el mismo desarrollo para sus civilizaciones pero por caminos diferentes por completo. Esta característica posibilita una infinita jugabilidad y es uno de los caballitos de batalla de la serie. ¿Qué nuevos elementos diferenciarán a este producto de sus antecesores?

Call to Power contendrá nuevas formas de ciencia, desarrollos militares y avances culturales. Ahora será posible controlar el sistema de juego de manera más intuitiva, con el agregado de botones opcionales para

derán el perímetro de cualquier ataque -aunque no sea nuestro turno- sin que debamos intervenir. Por supuesto, quienes quieran pueden ocuparse en forma personal del trabajo, como ha sido hasta ahora.

En cuanto a los ejércitos bajo nuestro control, podremos "pasarlos a retiro" mientras vivamos épocas de paz, ahorrando dinero; claro que cuando sea necesario volverlos a la actividad deberemos esperar algunos turnos mientras son reentrenados.

También podremos experimentar con nuevas formas de gobierno, una adición que interesará a los fans. Por ejemplo, podremos desarrollar una sociedad basada en una suerte de ecoterrorismo, en la cual será cultural y políticamente correcto utilizar cualquier medio para preservar la integridad ecológica del mundo, aún la completa destrucción de las ciudades causantes de contaminación ambiental. O bien podremos hacerla basada en la esclavitud, o fuertemente impregnada por elementos religiosos. Será factible utilizar un enjambre de abogados para atacar con demandas a las ciudades rivales, utilizar mensajes subliminales para convencer a las masas del camino a tomar o ejercitar nuestras habilidades comerciales para crear monopolios capaces de arrastrar a los pueblos rivales a la ruina. ¿Qué pasará si logramos imponer el Nazismo? ¿Si los Aliados no hubiesen ganado la Segunda Guerra Mundial? ¿Si Estados Unidos no existiera? ¿Si Sigmund Freud no hubiera inventado el psicoanálisis? ¿Qué habría sido de Hiroshima si no existiera en ese momento la energía nuclear?

Preguntas que podremos responder cambiando el curso de la Historia, para bien o para mal.

Tarde en el juego, cuando nuestra sociedad haya alcanzado un alto grado de desarrollo tecnológico, podremos construir bases orbitales y,

finalmente, descubrir la técnica para abrir un agujero espacial gracias al cual recuperaremos ADN alienígena. Una vez que hayamos clonado un ser extraterrestre, el primer contacto estará hecho y nuestra civilización habrá ganado el juego.

• Nueva apariencia

El juego tendrá una vista isométrica, muy parecida a la de Civ2 y, si bien las unidades serán sprites, estarán adornadas con efectos de luz, humo y reflejos; cada una dispondrá de animaciones propias para cada situación además de la postura normal: caminar, combate, muerte y victoria. Es decir, no habrá más unidades estilo fichas, lo cual lo equipara a los estándares de hoy. Pensemos en una apariencia similar a la vista en los juegos de estrategia en tiempo real tipo Starcraft. Por otra parte, habrán detalles a lo Age of Empires, como pájaros que sobrevuelan el mapa graznando, peces saltando en los ríos, fauna local y el sol reflejándose en la superficie del mar, que aunque no son más que agregados puramente estéticos contribuyen a hacerlo más agradable a los ojos.

Todas las unidades han sido dibujadas a mano, pintadas y renderizadas por los artistas de Activision. Se ha puesto un cuidado especial en lograr que cada una presente una apariencia propia, en un todo de acuerdo con su función y la época en que estamos jugando.

La utilidad de los edificios, asimismo, será reconocible a primera vista gracias a la fachada que presentarán, la cual, al parecer, no siempre será idéntica dado el destino asignado a cada pueblo por nuestras acciones. Para ello, el departamento artístico ha trabajado arduamente, creando decenas de bocetos para cada uno y sometiendo a consideración del equipo de desarrollo. De esta manera se asegura que Call to Power tendrá un aspecto único.

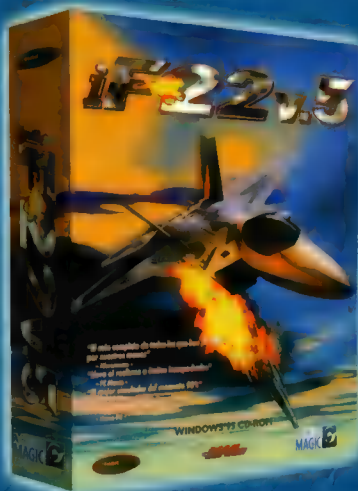
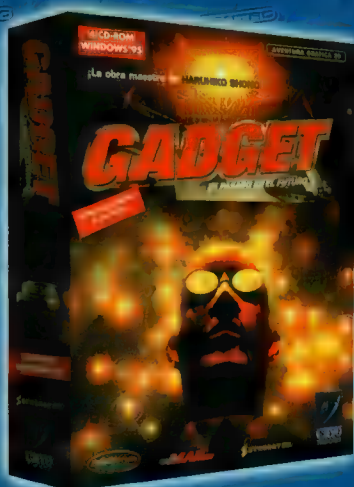
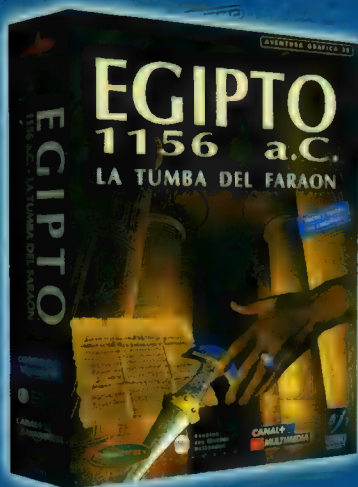
• En conclusión

Por supuesto, Civilization: Call to Power no podía quedarse atrás en la carrera entre las compañías, por lo que tendrá soporte para todas las formas de conexión (LAN, Internet, módem a módem, e-mail, etc.) con lo que la diversión estará asegurada para todos los entusiastas del juego en multiplayers. Por consiguiente, es posible arriesgar que Activision logrará superar la ausencia de Sid Meier, después de todo. ☒



Tanto las unidades como el paisaje tendrán animaciones constantes y nuevos efectos especiales.

SIGUEN LOS EXITOS



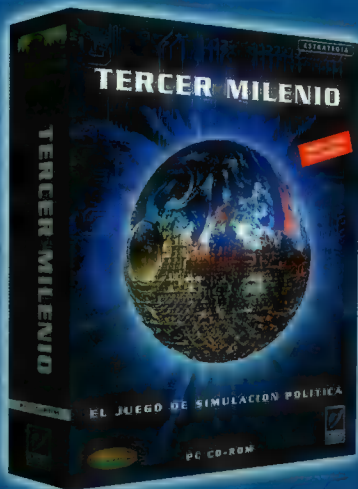
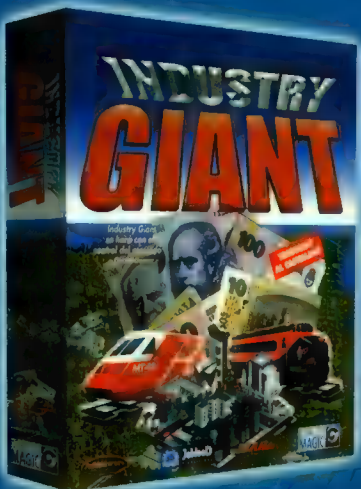
S DE CENTRO MAIL



\$30



\$30



tro Mail Argentina S.A.

s (1017) Tel: 371-1316

CENTRO MAIL

- **DESARROLLO:** Amplitude (FBI)
- **COMPAÑÍA:** Electronic Arts
- **DISTRIBUIDOR:** EA
- **FORMATO DE LA JUEGA:**
PC (Windows 95/98/NT)
Playstation 2, Xbox
- **APROXIMACIÓN A LA HISTORIA:**
www.lore.com

Lands of Lore III

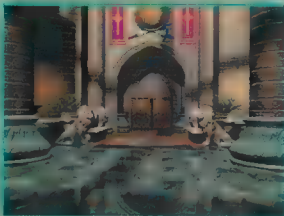
Un héroe en busca de su propia alma

Aún no había finalizado de jugar al *Lands of Lore: Guardian of Destiny*, cuando me enteré de que los estudios Westwood estaban trabajando en su continuación. Esta vez, las tierras de Gladstone serán mostradas como nunca antes, con el nuevo engine completamente en 3D, dejando de lado el sistema de sprites usados en la versión anterior para los personajes.

• No hay dos sin tres

¿Dónde comienza la historia? Exactamente en donde terminaba la anterior, con la destrucción del místico Belial, y el inexplicable exilio del Daracle (Quienes no jugaron a *Guardian of Destiny*, les bastará saber que se trata de dos dioses, que se enfrentaban desde tiempos remotos, en la yuxtaposición Bien y Mal).

A partir de esa ausencia algo horriblemente malo ha empezado a suceder: Unos portales misteriosos están apareciendo al azar, a lo largo del continente.



Como si esto fuera poco, extrañas y poderosas criaturas comienzan a emerger del desconocido "otro lado", conquistando las regiones que parecen mutar con su aparición.

Tu padre Eric, hermano del rey de Gladstone, ha sido asesinado en uno de estos terribles ataques, junto a tus dos hermanos. Y aunque conseguiste escapar, has pagado un precio muy alto por tu salvación... ¡Has perdido y condenado a tu propia alma!

Ahora results el único heredero del trono, la magia de la mística Dawn te mantiene momentáneamente vivo, pero no va a durar demasiado, es el momento de atravesar el portal, destruir al mal y recuperar tu alma.

• Comienza la aventura

En *Lands of Lore III* todo es nuevo, pero estando presente las huellas de los juegos anteriores, comenzando de esta manera un nuevo capítulo en la historia de Gladstone.

Al comienzo del juego se nos dejará elegir la clase a la que queremos pertenecer, modificando así las características del juego.

Es posible ser Guerrero, Brujo, Clérigo o un Ladrón. También es posible combinar estas categorías mientras sean compatibles, logrando así un personaje con mayor habilidad para encarar los peligros de esta aventura.

Un sistema de ayuda automático irá registrando nuestros movimientos, examinando a las criaturas con las que nos topemos, aprendiendo los hechizos que consigamos y las habilidades que ganamos. Todo esto sirve para facilitarnos el aprendizaje del juego, y poder acceder a esta tan preciada información, en el momento que queramos.

Esto último es demasiado importante, cuando jugué a *Guardians of Destiny*, realmente sentí que faltaba esta información, la cual ni



siquiera estaba disponible en su totalidad en el manual de referencia.

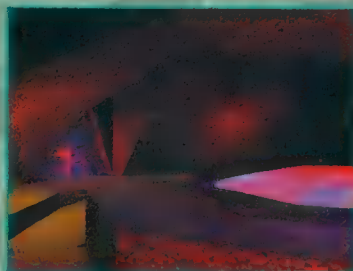
Otra de las novedades, es la implementación de Ordenes, comunes en otros juegos de rol, pero no en los de la saga de *Lands of Lore*. Estás nos brindarán (mientras pertenezcamos a ellas) apoyo de toda clase, y hasta nos ofrecerán alguna compañía ocasional que nos podrá servir de guía, o luchará a nuestro lado.

• Seis portales... seis peligrosas muertes

Cada una de las regiones donde se desarrolla la historia de *Lands of Lore III*, tiene un estilo y lógica propia más allá del tiempo y espacio, por su diseño y originalidad merecen ser comentadas individualmente.

En cada uno de los mismos encontrarás hechizos y objetos especiales, que te pueden ser muy útiles si sabés usarlos en el momento adecuado.





Gladstone: Quienes hayan jugado a los otros Lands of Lore ya estarán familiarizados con este lugar. Es donde sucedieron todos los incidentes anteriormente narrados, dejando a Copper Legree (el personaje que controlará en Lands of Lore III) único heredero del trono.

Underworld: Es el mundo de los misterios, los espíritus, y toda clase de atrocidades victorianas. Luego de un frío recibimiento por parte de un lánguido fantasma y un jardinero sin cabeza, comenzará el verdadero horror. Una casa siniestra, un reloj sin tiempo y un poderoso demonio serán tus principales desafíos.

The Frozen Wastes: En la inmensidad de este desierto de nieve, una torre mágica surge imponente y misteriosa. La leyenda dice que una vez perteneció a un poderoso y temido necromante, pero ahora es propiedad de la reina Jacinta y de su tribu de Bárbaros.

Esta sensual dama, es conocida por su insignia en forma de anillo de hierro, su presencia causa un respeto profundo, y es tan rápida como mortal.

Shattered Desert: Este mundo es el resultado de una guerra nuclear y los restos venenosos de Tiberium. La acción se lleva a cabo en un antiguo templo NOD (Westwood aprovecha para promocionar sus

juegos donde puede), donde el jugador deberá vencer los sistemas de defensa de la super computadora (y a su backup), y escapar antes de que se auto destruya.

Volcanic Caves: Esta vez se trata de una isla remota, en donde tendremos que recorrer el interior de un volcán y superar todos los peligros que esto implica. Como si fuera poco, también nos enfrentaremos contra miembros de la supuesta raza extinguida Dracoides.

Morphera, la Magna Drake, será una verdadera pesadilla que deberemos evadir para salir ilesos de este peligroso mundo.

Ruloi Home World: Los Ruloi son una raza conocida por sus costumbres primitivas, y su excelente habilidad en el combate cuerpo a cuerpo. Se dice que un Ruloi puede offatear las debilidades del guerrero al que enfrentan. Derrotar a uno de estos seres será un de las peligrosas misiones que te esperan en este mundo.

• La nueva tecnología

Si bien Lands of Lore no necesita para nada tecnología de última generación para sobresalir, y así lo demostró la versión anterior, nunca viene mal un cambio según los tiempos que corren.

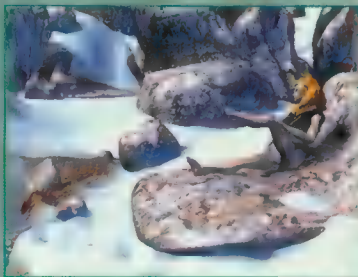
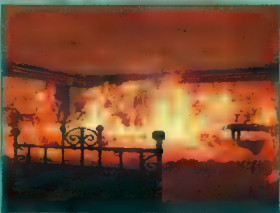
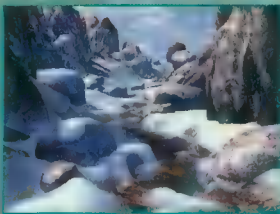
El engine utilizado esta vez es totalmente nuevo, basta observar un poco las fotos para notar los cambios y saber lo que es posible en esta nueva versión.

Toda clase de efectos de iluminación, transparencias y sombreados se han implementado para darle más naturalidad a la nueva historia.

Otro de los aspectos muy trabajados del engine, es el que controla la interactividad y la inteligencia de los personajes, que hará que por momentos pensemos que realmente no estamos solos en nuestra búsqueda.

• En resumen

Lands of Lore III es un título que muchos estamos esperando, y mientras haya Westwood es sabido que seguirá habiendo nuevas aventuras en Gladstone. El juego estará disponible para fin de año y seguramente será uno de los tantos lanzamientos que se harán para esta época tan especial. ✕



Nuevamente PCFútbol va a sorprender



\$ 30



Otros
Productos
DINAMIC



PC Fútbol 6.0



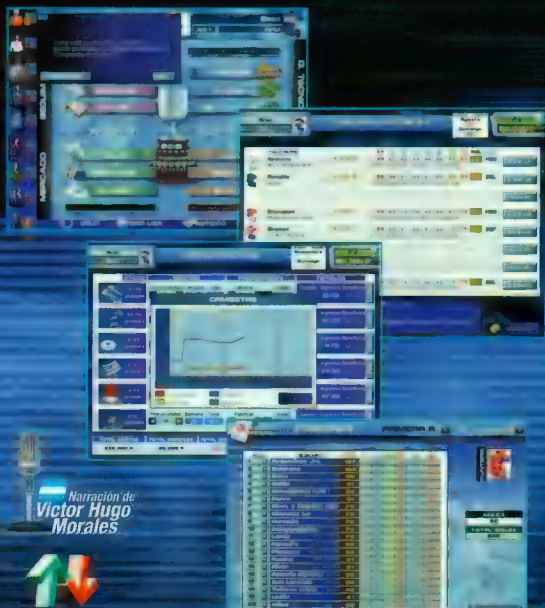
Extension 1



Extension 2



PC Basket 6.0



Narración de
Victor Hugo Morales



**Ascensos
y descensos
1ª División
F.B. Nacional**



SIP

Sistema de Información Personalizado



Acciones de Marketing



1) Base de datos

a) La Base de Datos de Primera División ampliada y actualizada con las más recientes incorporaciones, presentada en una estructura profesional, con los siguientes apartados:

- Características técnicas
- Lista de Campeones
- Internacionalidad
- Anecdotarios
- Última temporada
- Trayectorias

b) Ficha completa de todos los jugadores de Primera B Nacional (datos personales, numeración, posición en el equipo y procedencia).

c) Plantel Actualizado de los equipos del mando.

2) Seguimiento

Seguimiento personalizado de cada equipo a lo largo de la temporada.

3) Mánager y Pre-mánager

• Todas las competiciones del calendario argentino (Torneo Apertura y Torneo Clausura)

• Ascensos y descensos con los sistemas reales en las competiciones de Primera División A y Primera B Nacional

• Copa Libertadores de América

• Copa Intercontinental

• Nuevo Sistema de Información Personalizado (S.I.P.) ayuda a mejorar la gestión de tu club y obtener el máximo rendimiento del equipo.

• Cartera de incorporaciones: permite realizar un seguimiento completo de los futbolistas que desas. Incorporar a tu plantel.

• Gestión directa de los contratos televisivos.

• Gestión de merchandising. Control de la producción y distribución de camisetas,

gorros, banderas, pins.

• Nuevo sistema de contratación de jugadores, más humanizado; permite seguir día a día el estado de las negociaciones.

• Nuevas incidencias, más reales. Los jugadores pueden estar ausentes por ser convocados a su selección nacional.

4) Desafío Europa-América

Enfrentamiento entre los mejores jugadores de ambos continentes.

5) Simulador 3D

• Nuevo engine 3D con jugadores poligonales.

• Perspectiva en 3 dimensiones y cámaras móviles de televisión.

• Distintas opciones de juego (Resultado

Highlights, Volariado + Interactivo).

• Diversas resoluciones.

• Comentarios de Victor Hugo Morales.

• Nuevas animaciones.

• Influencia de las condiciones meteorológicas sobre el desarrollo de los partidos.

dinamic
MULTIMEDIA
MADRID MILÁN BUENOS AIRES

CENTAS MAIL
Servicio de Atención al
Usuario 375-3286

APERTURA 98
PC FÚTBOL 98
Jade el fútbol en tu computadora



Slave Zero

Cuando el tamaño sí importa...

El talento que se ha mostrado en las últimas producciones de juegos arcade han demostrado que la industria se encuentra atravesando una etapa de esplendor. Nuevas tecnologías permiten a los diseñadores dejar volar su imaginación, sorprendiéndonos cada día con productos excelentes.

Entre estos, una verdadera revelación fue la de Accolade y su Slave Zero, que dio bastante que hablar desde su presentación en E3.

La historia nos cuenta que en el futuro, el mundo es controlado por un perverso Dictador, cuyo poder radica en una desconocida fuente de energía y en su poderoso ejército de Slaves (unidades biomecánicas gigantes equipadas con armamentos de última generación).

La aventura comienza cuando un miembro del ejército rebelde de la resistencia, logra apoderarse del más poderoso e imponente de los robots, cuyo código en clave es Slave Zero, y emprende una heroica cruzada solitaria para tratar de derrocar al Dictador.

El juego será en tercera persona, pero lo novedoso será que esta vez el personaje

que controlaremos tendrá las dimensiones de un edificio.

Nuestro robot se moverá por la ciudad causando toda clase de destrozos, aplastando autos, gente y derribando helicópteros, como sucedía en las peores películas de abominaciones gigantes.

Sin embargo, ■ diferencia de éstas, nuestro Slave Zero es un prototipo lo bastante ágil como para correr, saltar y hasta rodar cuerpo a tierra.

Los enemigos serán de toda clase y tamaños, desde fuerzas militares estándares hasta poderosos robots centinelas preparados especialmente para darnos de baja, pero recuerden que no les será para nada fácil, ya que el Slave Zero es el arma superior.

En los juegos arcade tal vez la historia no sea el factor más importante, pero de todas formas Accolade aclaró que es un tema que no piensan dejar a un costado, y todo será narrado con secuencias cinemáticas que estarán desarrolladas bajo el mismo engine con que estará hecho el juego.

El modo multiplayer será el estándar Deathmatch, permitiendo hasta 16 participantes simultáneos. Cada uno podrá escoger uno de los tantos Slaves disponibles, y luchar a muerte en las áreas designadas para tal fin.

Todavía se está discutiendo la adición de otros modos que permita enfrentar equipos o jugar misiones cooperativas, pero por el momento son

- CATEGORÍA: Acción / Arcade
- COMPAÑÍA: Accolade
- DISTRIBUIDOR: Mudpuppy
- FECHA DE LANZAMIENTO: No está disponible
- DESARROLLO: No está disponible
- INFORMACIÓN EN INTERNET: www.slavezero.com



El diseño del robot gigante y la ciudad es verdaderamente imponente.

sólo posibilidades.

Matt Powers, el productor dijo "Con Slave Zero, queremos capturar la acción de los combates entre robots gigantes, y su fascinante interacción con el entorno. Para hacer posible esto es que hemos creado el fantástico Ecstasy Engine".

Y lo cierto es que el engine desarrollado internamente por Accolade cuenta con todas las herramientas necesarias para que los diseñadores y artistas se sientan con total libertad creativa. Cuenta con funciones especiales de animación que permiten a los modelos un realismo nunca alcanzado antes. Ya veremos de que están hablando...

La única limitación de este engine será para los jugadores, ya que funciona exclusivamente con placas aceleradoras, descartando por completo el soporte de renderización por software.

Como director del proyecto se ha designado a Sean Vesce, quien entre otras cosas tiene en su portafolio haber sido el diseñador principal de MechWarrior 2 y director de Interstate '76.

Con todo esto, y lo que hemos visto, sabemos que Slave Zero es un título que promete mucho, y que a pesar de encontrarse en una etapa prematura de desarrollo ha creado altas expectativas.

El lanzamiento si todo se cumple, será en el verano del 99. X



Los autos de esta autopista tienen el mismo futuro que las cucarachas.



STAR WARS
ROGUE SQUADRON™
3D

www.lucasarts.com/products/rogue

1-800-441-7966 Fax: 1-800-441-7967
support@mitel-olyte.com

THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS



CompuShow



Les desea muy Felices Fiestas

ENCUENTRE SU REGALO AL MEJOR PRECIO



\$19.90

**IMPRESORA
EPSON Stylus 400**



\$179

**IMPRESORA
H. Packard 692 C**



\$279

**OFERTA HASTA
AGOTAR STOCK!**

PENTIUM II 300 INTEL CELERON

MULTIMEDIA - 36X

32Mb exp a 128Mb, P de Video 8mb AGP,
Floppy 3 1/2, CD-ROM 36x, HD 3.2 Gb, Pla-
ca de Sonido 3D, Parlantes Potenciados,
Gabinete Minitor, Teclado 107 teclas,
Monitor SVGA Color 14" Digital

cto \$799



PENTIUM II 300 INTEL CACHE

MULTIMEDIA - 36X

32Mb exp a 128Mb, P de Video 4mb AGP,
Floppy 3 1/2, CD-ROM 36x, HD 4.2 Gb, Pla-
ca de Sonido 3D, Parlantes Potenciados,
Gabinete Midtower, Teclado 107 teclas,
Monitor SVGA Color 14" Digital

cto \$1099



**TODOS NUESTROS
EQUIPOS TIENEN
GARANTIA ESCRITA POR
2 AÑOS Y SEGURO TOTAL
(Robo, Incendio, etc.)
Ademas se lleva
de regalo un Mouse y
un Pad Mouse.**

QUANTEX

**PENTIUM II 350 INTEL ATX
MULTIMEDIA - 36X FULL INTERNET**

64Mb exp a 128Mb, Placa de Vi-
deo 4mb AGP, Floppy 3 1/2, CD
ROM 36x, HD 6.4 Gb, Placa de
Sonido 3D, Parl Poten y microf.,
Gabinete Midtower ATX, Teclado
107 teclas, Monitor SVGA Color
14" Digital, Modem-Fax 56K c/v.

cto \$1349

Incluye: Garantía 2 años, Seguro
Total, Packaging y Componentes
originales, Mouse y Pad Mouse,
Manual Instructivo de Instalación
e Introducción a la Computación
en Español
NORTON ANTIVIRUS 4.0 FULL

**SCANNER MICOTECK
SLIM SCAN**



\$99

Resolución
300 X 600,
4800 interpolados

PC KIT INTEGRATOR 6000

Sound Blaster

Tarjeta de Sonido Awe64
Value, CD-ROM infra 32x,
Modem fax 56K, Graphic
Blaster Eclipse, altavoces
amplific, Adap de CA,
Soft y Manuales en esp.



cto \$329



MONITORES

GOLDSTAR **cto \$439**
17" Modelo 74M

GOLDSTAR **cto \$239**
15" - Mod. 56I



PLACA VOODOO 8MB

**GRABADORA Y CAPTURADORA
DE VIDEO, CD-REWRITER**

Graba y Reproduce CD 2 x 6
Editora y Capturadora de
Video, Lectora de
DVD en Audio y
Video **cto \$699**

CONGRESO

AV. RIVADAVIA 2428
Cap. Fed.
Tel/Fax: 952-8001
y 12 Líneas Rotativas

FLORES

AV. RIVADAVIA 7072
Tel: 637-5126/28
Fax: 611-7395
SAB de 10 a 19 hs.

MICROCENTRO

FLORIDA 537 - Cap. Fed.
Loc. 382363 - Gal. Jardín
Tel/Fax: 322-0132 325-0810
y 7 Líneas Rotativas
ABIERTO LOS SABADOS de 10 a 14 hs.

LINIERS

CARHUE 48
Tel: 644-5660/59/58
SAB de 10 a 18 hs.

TRIBUNALES

PARANA 481/83 Cap. Fed.
Tel: 373-1259/1248
Fax: 373-1355
SAB de 9.30 a 13.30 hs.

MATADEROS

MURGUINDO 1829
J.B. Alberdi al 6100
Tel: 686-4386/4572 687-3381
SAB de 9 a 14 hs.



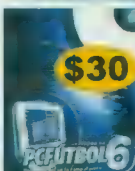


CompuShow



Les desea muy Felices Fiestas

ENCUENTRE SU REGALO AL MEJOR PRECIO



Libro Disney



VAL ALSINA

ORANIAS

J.D. PERON 2757
Tel: 218-3452/53/54
SAB de 9 a 13
y de 16 a 20 hs.

L. DE ZAMORA

CARBONAZO

HOGAR

BOEDO 343
Tel: 245-2428 / 2711
SAB. de 9.30 a 20.30 hs.

MORON

AV. RIVADAVIA 18.333
Tel: 483-1506/1507/
1508 - SABADOS de 9.30
a 20.30 hs.

SAN MARTIN

BALBIN 2121
Mitre y Ruta 8

Tel: 713-7362/65/66
SAB y DOM de 9 a 21 hs.



BELGRANO 3201

Peatonal

Tel: 755-2367/1615

SAB y DOM de 9 a 21 hs

MERLO

LIBERTADOR 549

Tel: (020) 859397/98

Fax: (020) 859337

SAB Y DOM de 9.30 a 20.30 hs.

TUROK 2

A veces cuando uno cree solucionar un problema, está creando otro de mayor envergadura. Esto le sucedió a Turok el Cazador de Dinosaurios, ya que al intentar destruir en su primera aventura al devastador Chronocepter, no hizo otra cosa que despertar del volcán a Primagen, una entidad maléfica como pocas. Tal vez sea un trabajo duro para Turok, pero para los jugadores va a ser otra fantástica aventura plagada de la más pura acción. ¡Enteráte de todos los detalles en la nota a continuación!

Por Martín Varsano

Aclaim vuelve a poner en acción a Turok, personaje archiconocido entre los lectores del cómic, los poseedores de Nintendo 64, y gracias a Iguana, la compañía que desarrolla la saga, también en el PC. En esta ocasión la historia se vuelve a repetir, y la llegada del cazador de dinosaurios será simultáneamente en nuestros televisores y en las pantallas de nuestras PC. Como en la ocasión anterior, Turok 2 será una conversión casi exacta de su par en Nintendo 64. ¿Son éstas malas noticias? Para nada. Como muchos habrán podido observar, el primer Turok tenía un engine impresionante (era notable el poco espacio que el juego ocupaba en nuestros discos rígidos), y mostraba unos efectos que para la época eran insuperables. Si a esto le agregamos varias modificaciones que se harán a la versión para PC como soporte para placas aceleradas, joysticks con force feedback, y capacidad Multiplayer para 16 jugadores, el éxito del juego es algo que está prácticamente asegurado.

La diferencia está en el agua

Como habíamos dicho antes, Turok 2 va a ser una conversión casi exacta de su par en la Nintendo 64. ¿hacen un poco de memoria los que tuvieron la oportunidad de jugar a este fantástico título en PC, recordarán que el engine tenía la capacidad de generar el agua más realista que se había visto en un juego de PC, con pequeñas olas, transparencias, y hasta cardúmenes de peces pululando al azar. El efecto era realmente asombroso, y la cosa ponía mejor cuando nos zambullíamos, ya que la imagen se distorsionaba un tanto, de la misma forma que ocurre en un entorno real.

Turok 2 es un paso adelante en lo que a la parte gráfica respecta. Las mejoras que



han sido dados al engine permiten nuevos efectos de luces, y una potencia al Turok 2 al mismo nivel que el Turok 2 en el 64 real. Los colores multicolores que adornan las rentes armas (algo de lo que hablamos más tarde) y la cual merece una mención aparte es algo impresionante de observar. Todo esto, por supuesto, necesita de una placa acelerada que soporte Direct3D, condición indispensable para disfrutar del Turok 2.

Otra vez selva?

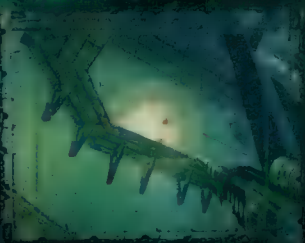
Una de las críticas que se hacían a Turok era la similitud de todos sus niveles, ambientados básicamente en lugares selváticos, en los cuales las texturas parecían demasiado. Además, la idea de recoger llaves para de esa forma tener acceso a nuevas estructuras (que parecían un poco despoñadas, por cierto), hacían a Turok algo lento en su forma de juego para algunos. Y también estaba la niebla, en proporciones semejantes a una tarde en los muelles de Inglaterra, digna de cualquier aventura a Sherlock Holmes. No hace falta mencionar que la gente de Iguana ha mejorado estos aspectos de una manera formidable. La niebla ha partido hacia un mejor puerto, dejando una tenue neblina en la distancia, y el detalle de los niveles, la variedad de texturas (ahora cada nivel tiene un set de texturas independientes) hacen del Turok 2 una experiencia mucho más interesante para todo el mundo. La amplitud de los niveles permite recordar Port Adia, el nivel del juego, escenariada en una cruenta batalla, es un 50% más grande que cualquier

nivel de su antecesor. Esto da una idea de la majestuosidad de los niveles que Iguana está desarrollando.

La temática de la recolección de llaves sigue presente, pero esta vez se ve complementada por pequeñas submisiones, como por ejemplo rescatar criaturas cautivas por los inmundos reptiles.

See you later alligator

¿Y quiénes serán nuestros enemigos en esta fantástica travesía? Ya todos sabemos que Turok es un cazador de dinosaurios, pero estos dinos (con excepción de los velociraptors) no se parecen en nada a los que acostumbraban caminar por la faz de la Tierra hace incontables siglos. Más bien parecen ser parientes de los desafortunados bichos de "TV" Invasión Extraterrestre, que su aspecto es más humanoide, y su



inteligencia es bastante superior a la de cualquier reptil prehistórico.

Para los amantes de la variedad, la cantidad de diferentes enemigos es impresionante. Todos ellos utilizan la técnica de "soft skin", la cual Iguana se enorgullece, ya que proclama que es capaz de ocultar la unión de las extremidades al cuerpo, o de brindarle a la criatura la capacidad de que sus ojos parpaden, algo por lo que no se ha visto en un juego de estas características.

Pero ¿sería de todo este despliegue de tecnología si la animación de las criaturas (y especialmente las secuencias de sus muertes) no fueran espectaculares... Por lo que hemos visto en la beta, éste es sin duda uno de los





crítico en juegos de este tipo) está siendo optimizada para brindar una experiencia atrayente. No se sorprendan si los enemigos huyen ante una desventaja evidente, para lo cual se busca refuerzos para esconderse detrás de una caja, en donde parecen sentirse más seguros lanzando granadas a diestra y siniestra.

Pasame el desintegrador de protones, por favor.

puntos fuertes de Turok 2. No sólo el movimiento de los bichejos es muy fluido, sino que se comportan de diferentes maneras según el lugar donde reciben el impacto (algo similar ocurre en títulos como Blood y Sin), y sus muertes están gloriosamente animadas y son de las más variadas. Tanto así que podremos ver cómo un impacto certero puede cercenar el brazo de nuestra desdichada víctima (con lo cual se produce una muerte instantánea, por supuesto) o la pérdida de la cabeza, de lo cual el reptil a veces no se percató e insiste en seguir vivo, caminando sin rumbo por un par de segundos para luego desplomarse rociando el piso con sangre. ¡Estos bichos sí que son persistentes!

Por el otro lado, como somos amantes de la caza tradicional, podremos perseguir a nuestras víctimas con el clásico arco, y las flechas que utilizemos se pueden recuperar, tanto del cuerpo de nuestro enemigo como de las paredes en donde impacten. Bastante impresionante, ¿eh?

Como no podía ser de otra manera, la inteligencia artificial de los reptiles (aspecto

Acclaim seba que uno de los aspectos más interesantes de Turok 2 es el impresionante arsenal con el que nuestro cazador se desahucia de los reptiles. Así cualquiera caza dinosaurios!). Para citar un ejemplo, el cañón de fusión era capaz de destruir todo lo que se le ponía enfrente en un amplio rango (y en algunas ocasiones, lo que no era visible también), en una explosión digna de una bomba atómica. No hace falta mencionarles el hecho de que el Turok 2 tendrá un arma de similares características, pero además, el arsenal de nuestro héroe se ha ampliado enormemente, ya que de las 12 armas con que contaba en el Turok, ahora deberá hacer un esfuerzo para llevar a cuentas 231 (¡Hay que reconocer que el muchacho tiene un estado físico envidiable!).

Hacer mención de todas las armas y sus funciones sería una tarea gigantesca, y además les estaríamos arruinando la diversión, ya que los efectos de la mayoría los van a dejar con la boca abierta. Sólo les queremos mencionar un par, como el lanzallamas, excelentemente realizado, con el cual podremos rostar a nuestras víctimas (¿Cómo quiere el reptil, termino medio cocido?); el rifle tranquilizante, que arroja dardos con los que dormiremos a los bichejos, para luego dar cuenta de ellos con el talon, cuchillo básico que no debe faltar en el bolsillo de ningún indio; o la infaltable escopeta con balas explosivas, una delicia para ataques de corto

rango.


Un detalle que los desarrolladores han comentado, pero que todavía no estaba implementado en la beta a la que tuvimos acceso, es la inclusión de un arma conocida como "cerebral bore". Este simpático juguete, una vez que tiene en mira a su víctima, dispara algo así como un tornillo que busca la cabeza de su objetivo, con un efecto que todos ustedes estarán imaginando.

No estamos solos

Tal vez otro de los puntos fuertes de este juego sea la inclusión de la capacidad Multiplayer hasta para 16 personas en una red o por Internet, algo que el Turok no tenía, pero que ahora no puede faltar de ninguna manera. Acclaim va a proveer un servidor para los jugadores de Turok 2, y sabemos que habrá al menos doce niveles especialmente



señados para Multiplayer. Con las armas que mencionamos anteriormente, no hay duda que va a ser una experiencia realmente divertida.

Sólo nos queda esperar la salida del juego, una vez más internarnos en el valle cacería de dinosaurios, y por qué no, con algún desventurado amigo que tenga la desdicha de enfrentarnos en un partidito Multiplayer. 





HARD & TECH

COMPUTACION

Av. Santa Fé 2143 (1123)

Teléfono / Fax: 825-4601

Atendido por especialistas, que te brindan el más completo asesoramiento

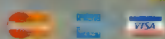
UN MUNDO DE ENTRETENIMIENTOS

MÁS DE 2000 TÍTULOS / NOVEDADES EN SIMULTANEO CON EEUU



ENVÍOS AL INTERIOR

TODAS LAS TARJETAS



El software está protegido por la ley de propiedad intelectual 11723

Guía 1998 de Reviews XTREME PC

Esta guía resume todos los juegos que revisamos durante 1998, con sus puntajes, compañías, en cual ejemplar los podés encontrar (la última referencia) y si lo tienen, representantes o distribuidores en nuestro país. Esperamos que la guía sirva tanto para decidir las compras de este fin de año, como para tener más claro el voto de nuestra primera selección del Premio Xtreme, que se encuentra en la página 9 de esta revista.

ACCION / ARCADES

TÍTULO	COMPANIA	DISTRIBUCION	PUNTO	
3D Ultra Minigolf Deluxe	Sierra		58	13
Army Men	The 3DO Company		58	9
Atomic Bomberman	Interplay		58	3
Bully of Steel	GT Interactive - Edusoft		58	6
Battlezone	Activision		58	7
Croc: Legend of the Gobbo	Argonaut - Fox Interactive		74	6
Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive		77	10
Descent Freespace: The Great War	Interplay - Edusoft		77	10
Die by the Sword	Interplay - Edusoft		77	8
Dragon's Lair DVD-ROM	Digital Leisure		89	10
Dreams to Reality	Cryo - Edusoft		36	3
Excalibur 2555 AD	Teisat - SirTech		22	7
Flesh Feast	Sega		53	9
Forsaken	Acclaim - Microbyte		73	9
Frogger	Hasbro Interactive		73	7
G-Police	Psygnosis - Microbyte		87	4
Get Medieval	Monolith Prod - Edusoft		89	12
Grand Theft Auto	BMG - DMA Design		89	5
Heart of Darkness	Interplay - Tele Option		89	11
Heaven II: Portal of Praveus	Activision		86	8
House of the Dead	Sega		89	12
Ignition	UDS - Virgin Int. - GTC Ribbon		33	6
Interstate '76 Arsenal	Activision		36	7
Jazz Jackrabbit 2	Epic Megagames		54	12
Jet Moto	Sony Interactive		74	4
Juggernaut for Quake 2	Head Games Publishing		42	5
Last Bronx	Sega		81	6
Mortal Kombat 4	GT Interactive - Edusoft		7	10
Motocross Madness	Microsoft		35	13
Motorhead	Gremlin - Microbyte		35	10
Mysteries of the Sith	LucasArts - Microbyte		53	6
Need for Speed 2 SE	Electronic Arts - Microbyte		77	3
Need for Speed 3	Electronic Arts - Microbyte		77	13
Nightmare Creatures	Kalisto - Activision		74	5
Quake 2	id Software - Activision		74	3
Quake 2: The Reckoning	Xatrix - Activision		35	10
Rainbow Six	Red Storm - Edusoft		37	12
Rampage World Tour	Midway		56	11
Red Line Racer	Ubisoft - Microbyte		35	9
Scud	Sega		33	5
Sega Touring Car Championship	Sega		36	8
Street Fighter Zero	Capcom		32	7
Sub Culture	Criterion Studios - Ubisoft		38	5
Tenka	Psygnosis		40	7
The Reap	Take 2 Interactive		33	8
Turok	Acclaim - Microbyte		39	3
Twisted Metal 2	Sony Interactive		70	7
Ultimate Race Pro	Microprose		80	8
Unreal	Epic - GT Interactive - Edusoft		7	9
Virtua Fighter 2	Sega		34	3
Worms 2	Microprose - Microbyte		38	5
X-Men: R. of the Apocalypse	WizardWorks - GT Interactive		36	3

ADVENTURAS / RPG

Alien Earth	Playmates Interactive		55	9
Battlepire	Bethesda		55	4
Blade Runner	Westwood Studios - Virgin		72	3
Broken Sword: The Smoking Mirror	Revolution Software - Virgin		38	4
Code Day	Impact		24	5
Fallout	Interplay - Edusoft		32	5
Final Fantasy VII	Square Soft - Eidos Interactive		77	11
Heilfire	Synergistic / Sierra On-line		77	4
Hollywood Monsters	Dinamic Multimedia - Centro Mail		34	4
Journeyman Project 3: Legacy of Time	Presto Studios - Red Orb		38	6
Riven	Red Orb - Broderbund - B.J. Brokers		39	5
Sanitarium	DreamForge - ASC Games		39	11
Shadows over Riva	Attic - Sir Tech - GTC Ribbon		38	3

The X-Files Game	Fox Interactive - Microbyte		79	10
Zork: Grand Inquisitor	Activision		54	6

DEPORTES

Actua Golf	Gremlin Interactive - Microbyte		35	8
Actua Soccer 2	Gremlin Interactive - Microbyte		75	4
Copa del Mundo: Francia '98	EA Sports - Microbyte		58	9
Extreme Tennis	Blue Byte - Centro Mail		70	11
FIFA: Rumbó al Mundial '98	EA Sports - Microbyte		46	5
NHL '98	EA Sports - Microbyte		58	3
NHL '99	EA Sports - Microbyte		58	13
PC Futbol 6.0	Dinamic Multimedia - Centro Mail		30	6
PC Futbol 6.0 Extension 1	Dinamic Multimedia - Centro Mail		30	12
Tennis Elbow	Goto		72	5
Virtual Pool 2	Interplay		30	3

ESTRATEGICOS

Close Combat: A Bridge Too Far	Microsoft - GTC Ribbon		59	4
Commandos: Behind Enemy Lines	Pyro Studios - Microbyte		46	10
Dark Reign	Activision		89	4
Dark Reign Exp. II. of the Shadowhand	Activision		89	8
Deadlock: The Shrine Wars	Accolade		73	7
Dune 2000	Westwood Studios - Electronic Arts		79	13
Earth 2140	Topware - Interplay		40	3
Elincubator	Blizzard - Friendware - Edusoft		74	4
Lords of Magic	Sierra		78	5
MechCommander	FASA Interactive - Microprose		83	11
Myth: The Fallen Lords	Bungie - Edusoft		83	4
Netstorm	Activision		54	6
Police Quest: SWAT 2	Sierra		54	11
Sentinel Returns	Hookstone - Psygnosis - Microbyte		77	12
Starcraft	Blizzard		78	7
The Deeper Dungeons	Bullfrog - Electronic Arts		89	7
Total Annihilation	Cavedog - GT Interactive - Edusoft		72	1
Wargames	MGM Interactive		86	12
Warhammer: Dark Omen	Electronic Arts - Microbyte		59	8
Warlords III: Darklords Rising	Red Orb Entertainment - Microbyte		31	13

PUZZLES / INGENIO

Bust-A-Move 2	Acclaim - Microbyte		31	8
Chessmaster 6000	Software Toolworks - Mindscape		77	6
Galapagos	Anark Game Studios - E. Arts		72	6
Headrush	Berkeley Systems - Sierra Attractions		88	7
The Puzzle Collection	Microsoft		33	12
Wetrix	Zed Two - Ocean		85	13

SIMULADORES

Balance of Power	LucasArts - Microbyte		38	5
Beat the House 2	Interplay		70	4
Cart Precision Racing	Microsoft		38	3
FIA-18 Korea	Graphic Simulations Corporation		33	6
F-15	Janes - Electronic Arts - Microbyte		77	9
F1 Racing Simulation	Ubisoft - B.J. Brokers		70	9
F22: ADF	DID - Ocean		70	7
HardWar	Gremlin Interactive - Microbyte		37	12
Heavy Gear	Activision		32	4
IAF: Israeli Air Force	Janes - EA - Microbyte		85	13
Independence War	Particle System - Ocean		77	13
Longbow 2	Janes - Electronic Arts - Microbyte		77	4
Wing Commander Prophecy	Origin - Electronic Arts - Microbyte		40	3
X-Wing Collector Series	LucasArts - Microbyte		38	11

Importante: Recuerden que los Reviews de este mes (que no se encuentran en esta lista) son válidos para la selección, al igual que los del mes de Enero de 1999.

reviews

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

LOS ELEGIDOS
DEL MES
DE **XTREME PC**



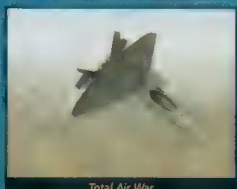
People's General



Grim Fandango



Combat Flight Simulator: WWII Europe Series



Total Air War

ESTRATEGICOS

PAGINA

36

People's General
Caesar III

ACCION / ARCADES

42

Klingon Honor Guard
Trespasser
Fighter Pilot
Shogo: Mobile Armor Division
Return Fire 2

AVENTURAS / RPG

52

Grim Fandango

SIMULADORES

54

Combat Flight Simulator: WWII Europe Series
Total Air War

DEPORTES

60

Tiger Woods
NFL Blitz
Actua Tennis

¿COMO ES EL SISTEMA DE PROMEDIOS DE XTREME PC?

100% al 90% - CLASICO

Cualquier juego que obtenga el 90% es un clásico incondicionalmente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son así maravillosos. Recomendamos todos los que están en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

80% al 80% - EXCELENTE

Entre los excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en el desarrollo.

70% al 70% - MUY BUENO

Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falta. Así que son ideales para los seguidores del género y aquellos que son muy recomendables.

60% al 60% BUENO

Los juegos están por el lado, con algu-

nas faltas, pero todo, si no hay que decir...

50% al 50% - REGULAR

Aquí los defectos varían tanto como las formas de juego, pero con frecuencia por encima de lo bueno.

40% al 40% - MALO

Algunos juegos malos en esta categoría de forma que puede ser muy grandes. Sólo alguna virtud que tiene que decirnos inmediatamente, lo lo hace con el siguiente promedio.

30% al 30% - MUY MALO

Que le quede claro: esto vale la pena porque si una muestra a la cual en el momento de comprarlo no se puede un poco del beneficio para alguien más la recomendaré. Así que le avisamos...



People's General

La serie 5 estrellas de SSI vuelve mejor que nunca

Por Diego Bournot

Cuando hace unos años, SSI presentó Panzer General, los cultores del género "Wargame" celebramos la aparición del mejor juego de guerra lanzado hasta el momento, al mismo tiempo que una nueva dinastía veía la luz: la saga de Generales 5 Estrellas.

La misma ha prosperado con el tiempo, añadiendo a la lista Allied General (que llevó el juego al entorno de Windows 95), Pacific General, Fantasy General, y Star General; cada vez SSI nos ha sorprendido gratamente demostrándonos a lo largo de la serie que un excelente juego como Panzer General podía ser convertido en algo aún mejor, preparando el escenario para la aparición de su obra cumbre: Panzer General II. Este último introdujo a la serie la interface 3D y los escenarios fotorealísticos, creando una "atmósfera" que le dio al juego visos de una realidad inédita hasta entonces. El nuevo eslabón de la cadena, People's General, se sirve de la interface de Panzer General II, introduciendo a su vez unas cuantas mejoras al modelo.

La historia

Estamos en el año 2000, y los chinos, beneficiados por la reducción de los arsenales nucleares de los rusos y los norteamericanos, y especialmente por la "perestroika" rusa, que ha sumido a ese país en la ruina económica y ha mermado considerablemente su poderío militar convencional, pretenden no dejar pasar esta oportunidad histórica; embarcándose en una campaña por la dominación total de Asia, y revelándose como los nuevos competidores de los Estados Unidos en el escenario de la guerra de poder a escala mundial. Este nuevo título que SSI agrega a la saga de Generales 5 Estrellas, propone por primera vez un elemento muy esperado por los fanáticos de Wargames: En lugar de recrear un conflicto histórico, los creadores de este juego



Desde este menú ejecutamos todas las acciones de micro-management y compra de unidades.

amplian las posibilidades exploradas en títulos anteriores con sus escenarios hipotéticos; y plantean una guerra moderna, con unidades y armamentos de la más avanzada tecnología recreados al máximo detalle, y utilizando para ello un argumento que, si bien en este momento pertenece a la ciencia ficción, es una alternativa por demás posible de aquí a unos años.

El juego

Una vez pasada la intro del juego en formato de video para Quicktime, la cual personalmente considero inferior a las de los títulos anteriores de la saga (lo cual es comprensible ya que nos presenta un desarrollo hipotético, mientras que los títulos anteriores están apoyados por secuencias históricas de video en blanco y negro extraídas de archivos periodísticos) nos introducimos en el menú de inicio, el cual consta de varias opciones, entre las cuales las principales son: Jugar Escenario, Jugar una Campaña, Empezar un escenario multijugador, Jugar por e-mail y Editor de Escenarios.

El menú de escenarios dispone de más de treinta misiones hipotéticas pero a la vez muy realistas, que demuestran la capacidad de SSI para ver la política estratégica mundial, e imaginar los potenciales conflictos

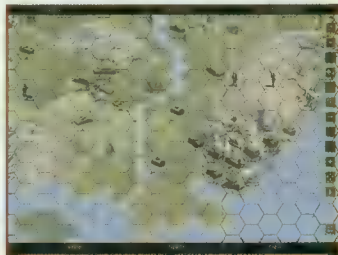
latentes en diversas partes del mundo, y en especial dar a conocer la rivalidad existente entre China y Rusia, alimentada por las históricas ambiciones expansionistas de estos dos países, y por más de 7.000 kilómetros de frontera en común. Dependiendo del escenario elegido, podremos manejar las fuerzas de Rusia, China, Estados Unidos, Vietnam, Corea del Sur y del Norte, y Japón.

El "plato fuerte" del juego lo constituye su menú de campañas, bastante más extenso que el de títulos anteriores de la saga, ya que consta nada menos que de nueve de las mismas, contra un máximo de cuatro en sus predecesores:

Campaña Larga del Oeste: Lideradas por la revitalizada maquinaria militar norteamericana, que ha detenido el raid chino contra Pusan, las Naciones Unidas intentan frenar a la República Popular China en Corea del Sur, y luego continuar la liberación de todos los territorios extranjeros dominados por China. Dificultad: Fácil.

Campaña Larga del Este: Con la declaración norteamericana de guerra, China pone en efecto el Plan Rojo, el cual consiste en la neutralización de Rusia, y luego la conquista del sudeste de Asia. Dificultad: Fácil/Competitivo.

Por Ferrocarril: Fuerzas de las Naciones



Podemos optar por dos modos de visualización, con o sin hexágonos a vista.



Por suerte en *People's General* la variedad de campañas es mucho mayor que en las entregas anteriores de la serie 5 estrellas deSSI.

Unidas atacan a los rebeldes rusos y a sus aliados chinos a lo largo de las líneas del Ferrocarril Transiberiano. Dificultad: Competitivo.

Nuevo Orden Mundial: Vietnam intenta conquistar el sudeste asiático. Dificultad: Difícil.

Corea Revisitada: Lideradas por fuerzas norteamericanas, las Naciones Unidas intentan frenar a la República Popular China en Corea del Sur. Dificultad: Competitivo/Difícil.

Campaña del Oeste: Lideradas por fuerzas norteamericanas, las Naciones Unidas intentan frenar a la República Popular China en el sudeste asiático y luego continuar liberando "satélites" chinos. Dificultad: Competitivo.

Campaña del Este: Para completar un "set" de ambiciosas operaciones de largo alcance, la República Popular China ataca desde los Urales hacia el oeste, el sudeste de Asia, y culmina en Corea. Dificultad: Competitivo.

Mini-Campaña del Oeste: Liderada por fuerzas norteamericanas, las Naciones Unidas intentan frenar a la República Popular China en Siberia. Dificultad: Difícil.

Mini-Campaña del Este: Para completar un "set" de ambiciosas operaciones de largo alcance, la República Popular China ataca desde el sudeste de Asia en el sur, y culmina en Corea. Dificultad: Competitivo/Difícil.

La interfaz es la de Panzer General II, pero con unas cuantas mejoras y adiciones respecto del original: En *People's General* dispondremos de la posibilidad de customizar nuestras unidades a un nivel más allá de lo visto hasta este momento en otros títulos de la saga. Cada unidad está habilitada para poseer hasta dos adicionales que se pueden cambiar entre una misión y otra, las cuales incluyen: Reconocimiento, Ingeniero de Combate, Defensa Aérea, Capacidad para

hacer puentes, Helicópteros, Anti-tanque, Soporte de Combate, Observador Avanzado, y Municiones Especiales. A su vez, dispondremos de otras habilidades especiales que nuestras unidades ganarán con la experiencia, divididas en dos grupos:

Habilidades de Lider de Clase: Maniobra Agresiva, Radar Mejorado, Reconocimiento de Fuerza, Múltiple Soporte de Fuego, Piloto Invisible, Destructor de Carros de Combate, y Experto en Terreno.

Habilidades al Azar: Ataque Agresivo, Maniobra Agresiva, Combate en Cualquier Clima, Emboscador, Blitz, Constructor de Puentes, Experto en Camuflaje, Defensor, Defensa Determinada, Fuego Devastador, Defensa Feroz, Disciplina de Fuego, Ataca Primero, Liberador, Motivador, y muchas otras.

El menú de adquisición de unidades incluye una novedad por demás atractiva, la cual consiste en la posibilidad de comprar tropas experimentadas, o incluso unidades de élite, y añadirles al momento de adquirir la alguna habilidad especial, lo cual si bien es más costoso que la unidad en su forma básica, realmente merece la pena.

La utilización del soporte aéreo ha sido cambiada por completo, no disponiendo en *People's General* de unidades de aviones; pues ahora dispondremos de unidades de helicópteros para bombardeo táctico, y el bombardeo estratégico y el reconocimiento estarán a cargo de un nuevo sistema implementado para este juego, que consiste en una asignación de "puntos" renovables para misiones aéreas por turno, los cuales podremos usar en tareas de Reconocimiento, Air Strike, y misiones Wild Weasel (ataque a emplazamientos antiaéreos).

El juego dispone también de un poderoso editor de escenarios, con el cual podremos crear mapas muy detallados, con imágenes fotorealistas, y posicionar en él todo tipo de elementos, como ciudades, ríos, montañas, y una gran variedad de unidades de diversas nacionalidades.

■ Aspecto general

Como todos los títulos de esta colección, *People's General* dispone de unos gráficos de excepción, lo que se dice en inglés "top-of-the-line", recreando los escenarios con tal

lujo de detalles que nos parecerá estar jugando una partida de Warhammer. Las unidades son copia fiel de la realidad, realizadas con una gran exquisitez, de tal manera que aún sin colocar el cursor sobre ellas, es fácil reconocer a simple vista cada tipo de tanque helicóptero, artillería, etcétera. La banda sonora es correcta, con tracks típicamente militares que contribuyen a ambientarnos en el juego. He de decir que si bien el aspecto del juego es de una gran complejidad para un novato en el género, pudiendo llegar a desanimarlo, no lo será para un aficionado a los Wargames, y sobre todo para quien haya disfrutado anteriormente de algún otro juego de esta serie. La dificultad es progresiva, siendo los últimos escenarios de cada campaña realmente difíciles, pero esto se compensa con el salto de calidad que nuestras unidades darán al término de cada escenario, por la experiencia acumulada por el personal y las mejoras en su armamento que el prestigio disponible nos permita proveerles. El Engine multijugador es potente, contando el usuario con la posibilidad de enfrentarse a otro jugador en "tiempo real" en una red basada en el protocolo IPX, vía Internet, o gratuitamente con jugadores de todo el mundo accediendo a la web www.mplayer.com; o de jugar con otro jugador vía e-mail.

■ En síntesis

People's General es un excelente juego, que explota al máximo las posibilidades de la interfaz de Panzer General II, traslada el desarrollo del juego al presente; y le agrega al mismo un sinnúmero de elementos nuevos que harán las delicias de los fanáticos del género, los cuales esperaban el desafío de una guerra moderna desde hace mucho tiempo. Esto, sumado a la promesa de meses de diversión que nos otorgan los más de treinta escenarios, las numerosas campañas, el editor de escenarios y el soporte multijugador, hacen de este juego una inmejorable inversión, que llenará de satisfacciones a los cultores del género. ✕

¿POR QUÉ EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un excelente exponente de los juegos de estrategia por turnos.

LO QUE SÍ: Gráficos. Historia. Excitantes novedades agregadas a una interfaz de por sí excelente. Posibilidad de jugar una guerra moderna.

LO QUE NO: La intro basada en video para Quicktime, pobre en comparación con la de títulos anteriores. El juego consume demasiados recursos del sistema.

93%

CAESAR III



Caesar III

Lo más grande del Imperio Romano es la nueva propuesta de Sierra



Cada uno de los templos está dedicado a los distintos dioses protectores

Por Guillermo Belziti

Una tarde, hace ya algunos años, en la época en que tuve mi primera PC (una XT con 1MB, pero monitor y placa VGA) me llevó una increíble sorpresa. Acostumbrado a los juegos de aquellos tiempos, quedé completamente fascinado al probar y jugar a la primera versión de SimCity, que a pesar de que nunca me consideré una fanático de la serie, aquella experiencia de poder crear mi propia ciudad, para luego controlarla y mantenerla fue excepcional. Luego fueron apareciendo otros inolvidables títulos como SimAnt, SimFarm, (por mencionar algunos) y los dos de la serie Caesar.

Al probar Caesar III, volvieron a mis mente aquellos momentos, e inmediatamente tuve la corazonada de que se trataba del mejor de la saga.

La interface y los gráficos

El sistema de interface clásico utilizado en este juego, consiste en un grupo de iconos a la derecha de la pantalla, cada uno con una función específica.

Aunque es bastante apropiada, y muy

fácil de entender (gracias al cuidado especial que han tenido sus creadores, de ir explicando sus detalles durante las primeras misiones) tiene la desventaja de reducir el área de la pantalla de juego. Algo que no molesta demasiado...

Los gráficos de Caesar III, utilizan una perspectiva isométrica, como la usada en Age of Empires muy bien llevada a cabo y con un nivel de detalle que lo hace muy atractivo, lo bastante para el

estilo de juego.

La introducción también es de buena calidad, y las escenas de combate fueron indudablemente inspiradas por el film Braveheart.

Todos los caminos conducen a Roma

Es primordial en este juego, construir un lugar dentro de Roma e idear un sistema para que funcione. Esto requiere tiempo y perspicacia, por lo cual y muy a pesar de que se desarrolle en tiempo real, es necesario detenerse a pensar y planificar. De lo contrario las cosas nos costarán el doble de esfuerzo.

El primer paso es fundar una pequeña ciudad, para que se pueble y comiencen las actividades. Antes que nada lo primero es limpiar el terreno, luego planificar los caminos por donde la gente va a circular, ya que si no hacemos esto, se complicarán bastante las cosas más adelante y luego comenzar con las primeras edificaciones.

Los ciudadanos tienen necesidades (vivienda,

comida, empleos, religión, salud, entretenimientos, organización militar, etc.), cuya responsabilidad de otorgar es completamente nuestra, y de la que dependerá el éxito o fracaso en cada escenario.

La seguridad de la ciudad

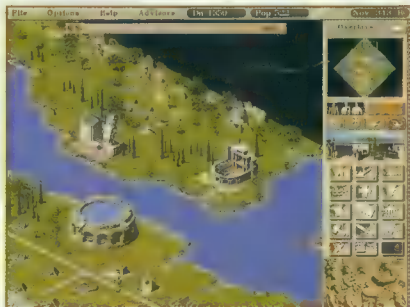
A medida de que se va a poblando el lugar, comienzan los primeros problemas. En primer lugar la tendencia criminal de incendiar las construcciones de algunos ciudadanos indecentes; para evitarlo tendremos que construir cerca de cada grupo de casas un destacamento militar para que patrulle la zona evitando estos incidentes.

Otro de los problemas que se presentan tiene que ver con la precaria ingeniería de los edificios, que se derrumban con el transcurso del tiempo, causando fuertes pérdidas e infelicidad en la gente.

La solución es de la misma manera que antes le brindamos seguridad contra el crimen, es construir unidades de ingenieros con la tarea que caminen por las calles de nuestra ciudad, en busca de desperfectos, previniendo estos incidentes.

El bienestar de la población

Para atraer futuros ciudadanos a nuestra ciudad, tendremos que hacer de ella un lugar agradable para vivir, donde no falte el



Que no le hagan más el cuento ...



*...busque este
sticker y encontrará
un soft original.*



El software
está protegido
por la ley de propiedad
intelectual 11.723.



Cámara del Software Digital Interactivo
Asociación Civil sin fines de lucro
Av. Las Heras 3269 1º 3 Bs. As. [1425] Tel/Fax: 807.6060
casdi@satlink.com, <http://www.net21an.com/casdi>



No podía faltar el Coliseo para brindar salvajes espectáculos a los aburridos romanos.

trabajo, alimentos, salud y diversión.

Si no somos cuidadosos en esta tarea, el juego entraría en un Dead End, donde hasta que no encontremos cual es la causa, dejarán de inmigrar los pobladores y por lo tanto no se podrán llevar a cabo las tareas básicas que mantienen la ciudad.

Una de las maneras de prevenir esto, es construir con moderación, controlando de que cada habitante tenga una tarea y el estado de la población sea de bienestar, antes de ofrecer más casas. Una manera de incentivar la inmigración es la construcción de barrios residenciales, con plazas que los hacen más atractivos.

Cuando tengamos todo medianamente organizado, llegará el momento de construir el Senado, donde los gobernantes administran los impuestos, convirtiéndose por lo tanto en nuestra fuente de ingresos, además de los productos que luego exportaremos.

Algo en lo que tenemos que tener cuidado, es en la provisión del agua y la comida. Para abastecer de agua, en las ciudades más precarias, algunos pozos serán suficiente, pero tené en cuenta que cada uno de estos quita prestigio a las viviendas que se encuentran a las cercanías, y no abastecen a las que estén demasiado lejos, por lo que se convierte en una cuestión de distancia que en poco tiempo comprenderemos. Cuando el juego esté más avanzado, la provisión se hará mediante reservorios y acueductos.

La comida se puede obtener de varias maneras, pero la más tradicional es a través de los cultivos. Estos a su vez requieren un proceso de almacenaje, distribución en los mercados para alimentar a la población.

Otros productos como armamento o porcelanas pueden ser fabricados e industrializados, para luego mediante la exportación hacia otras ciudades obtener dinero extra.

La educación cumple un papel fundamental en el desarrollo de las culturas, por lo que es necesario construir escuelas que preparen a los pobladores para ejercer tareas determinadas. Muchos escenarios no pueden concluir hasta que el pueblo no haya alcanzado determinado nivel de educación.

Además del trabajo y la educación, es necesario crear espectáculos para mantener a la gente entretenida en sus ratos de ocio, la creación de un teatro, y su debida escuela de actores nos ayudará para este propósito.

La ira de los dioses

Entre las cosas que los romanos heredaron de la cultura griega, una de las más notables fue su religión. Los dioses grecorromanos se reconocen entre las deidades, por ser los más semejantes a la humanidad, con sus virtudes y defectos.

Para aplacar la ira de los dioses y también para ser favorecidos con sus bendiciones es necesario crear templos, para demostrarles que los respetamos y les tememos.

Existen cinco dioses a los que debemos complacer: Ceres (protectora de los cultivos), Neptuno (de los navegantes y el océano), Marte (señor de la guerra), Venus (diosa del amor), y Mercurio (prosperación y comercio). De nuestra devoción dependerá los resultados.

La organización militar

Los combates son el punto más débil de



La base de la economía durante las primeras etapas del juego será la agricultura.

este juego. De todas maneras, no malentendan esto, es obvio que el juego no está encarrilado como para que esto sea un factor determinante en la valoración, Caesar III es un juego cuyo principal atractivo es la administración de la ciudad, y no un juego de estrategia en tiempo real clásico como Age of Empires.

Aclarado este punto, les comento que los enfrentamientos se llevan a cabo utilizando las tres unidades que somos capaces de producir en nuestras barracas, academias militares y fortalezas, estas son: Mounted, Javelin throwers, y Legions.

Cada una de las mismas, tiene su rango y posibilidades de combate. Para atacar a un grupo enemigo, lo único necesario es seleccionar nuestro grupo militar y enviarlo hacia la zona del enfrentamiento, el resto se hará todo automáticamente.



Conclusión

Caesar III es un muy buen juego, bastante entretenido, ideal para los amantes del género de estrategia. Se decidió no agregar un modo de juego Multiplayer, ya que realmente no encaja con el concepto.

Al principio puede haber algunas dificultades como lo comentado acerca de los inmigrantes, pero tomándole el tiempo se puede dejar a un costado ese pequeño problema y disfrutar del producto. ✕

¿POR QUÉ EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un simulador al estilo SimCity de ciudades del Imperio Romano.

LO QUE SI: Editor gratuito para bajar de Internet. Concepto y desarrollo. Gráficos. Sonido. Música. Jugabilidad. Sistema de Aprendizaje.

LO QUE NO: Algunas falencias en la información hacia el jugador de lo que sucede en la ciudad que administra. Sistema de combate.

84%

COLECCION SERIE PLUS



ATOMIC BOMBERMAN DECATHLON MDK STARFLEET ACADEMY DEATH RALLY
FALLEN HAVEN VIRTUAL POOL 2 SPEED RASTE CYBERIA L.A. BLASTER
BLOOD AIR WARRIOR II BLACKTHORNE MIA-ABRAHMS BRITISH OPEN GOLF



¡MÁS DE VEINTE TITULOS ORIGINALES!

\$ 19⁹⁰

¡¡¡EL MEJOR REGALO
DE NAVIDAD!!!

Distribuye:



EL MEJOR SOFTWARE PARA TU PC
San Luis 3065 (1186) - Cap. Fed.
Tel/Fax: 962-7263 (Lineas Rotativas)
www.edusoft.com.ar



Klingon Honor Guard

El nuevo arcade de Microprose es el primero en utilizar la licencia del Unreal

Por Martin Varsano

No es fácil realizar el review de un juego como el *Klingon Honor Guard*, ya que por un lado tiene puntos a su favor, pero por el otro lado definitivamente no puede compararse con la competencia. Y como si esto fuera poco, es el primer juego que ha salido a la venta utilizando el súper-poderoso engine del Unreal. ¿En qué posición deja todo esto al *Klingon Honor Guard*? Veamos...

■ Para ir donde ningún otro hombre fue jamás

Antes que nada, hay que aclarar los puntos: *Klingon Honor Guard* (KHG) es sin duda el mejor juego de toda la licencia de Star Trek. Eso se puede confirmar sin un atisbo de duda. Para los cautelosos, basta recordar *Starfleet Academy* o *Star Trek: Generations*, juegos que no han hecho honor al nombre de Star Trek y que merecen ser olvidados sin tenerles pena. Pero por el otro lado, mucha gente esperaba más de un juego que tiene el engine del Unreal, que se sabe es poderoso y nos aguarda gratas sorpresas en un futuro no muy lejano, con títulos como el *Duke Nukem Forever*. La historia del KHG es más o menos la siguiente: No bien comenzamos a jugar, un video introductorio nos cuenta que somos un guerrero Klingon,

entrenando duramente para poder ser parte de una organización secreta conocida como 'awwl' batlh, o Guardia de Honor, dedicada a proteger al Alto Consejo Klingon, y por qué no, al mismísimo Canciller Gowron. Un atentado al canciller interrumpe tu entrenamiento, y tu misión de aquí en más será detener a los cobardes traidores (esparcidos por toda la galaxia) y a su vez restaurar el honor del Consejo.

■ Tiempo de batalla

Obviamente un espíritu tan combativo como el de un Klingon fue la decisión más apropiada (y además novedosa) para un juego de estas características, y los enemigos, que no ostentan gran variedad a través de los niveles, son los adecuados en el mundo de Star Trek. Los fanáticos de la serie reconocerán automáticamente a las razas alienígenas (todas con muy mala predisposición, por cierto), aunque para el jugador que no esté al tanto de los capítulos de TV o películas de cine los enemigos parezcan un tanto monótonos. La inteligencia de los mismos es buena (ha sido tomada prestada del Unreal) aunque se extraña un tanto el carácter más agresivo de los aliens del juego anteriormente mencionado. La cantidad de polígonos en el diseño de los enemigos es un tanto baja, y esto se nota a simple vista, ya que se ven un tanto cuadrados, y algo "duros" en sus movimientos. ¿O será que los trajes de los Klingon enemigos son poco flexibles? Otro detalle interesante que se podría haber incorporado en el KHG hubieran sido los miembros de la Federación (humanos y no tanto), ausentes sin aviso.

Por otra parte, los que sean valientes y le hagan frente a



los primeros niveles del juego (bastante aburridos y faltos de imaginación en lo que a diseño se refiere) se encontrarán con la grata sorpresa de que la cosa va mejorando a medida que nuestra aventura crece. El engine del Unreal ayuda enormemente a crear atmósferas muy acordes a la temática de la serie (aunque hay que reconocer que la calidad de las texturas es algo inferior a las del Unreal) y los desarrolladores han sabido aprovechar bien el poder del editor. Por último las armas, si bien no son una maravilla, se adaptan maravillosamente a la historia y tienen unos efectos muy bien logrados. En síntesis, los que tuvimos la suerte de jugar al Unreal, estamos esperando innovaciones que nos dejen con la boca abierta, y lamentablemente no es el caso del KHG. Será para la próxima. Hay que tener en cuenta que el juego fue desarrollado en tiempo récord, y no hubo mucho tiempo para modificaciones espectaculares. De todas formas, el juego es una excelente opción (no, déjenme corregirme, la mejor) para todos los fans de las series de televisión y películas de esta singular saga. ✕

¿POR QUÉ EL PROMEDIO?

QUE TIENE: ■ mejor intento de llevar el mundo de Star Trek a nuestras PC.
LO QUE SÍ: Utiliza el engine del Unreal. La ambientación. Los efectos de sonido.
LO QUE NO: La instalación (un tanto problemática). Las texturas. Los movimientos de los enemigos.

75%



actua TENNIS



BYTE
S.A.



Servicio de Atención al Usuario

Tel.: 553-7666 - e-mail: soporte@microbyte.com.ar

© 1998 Gremlin Interactive Limited. Actua es una marca registrada de Gremlin Interactive Limited.
Todos los derechos reservados. Gremlin Interactive Limited, The Green House, 33 Boulton Street, Sheffield S1 4AA.
Tel.: +44 (0)114 279 9020 Fax: +44 (0)114 273 9001 <http://www.gremlin.co.uk>

**actua
SPORTS**



Trespasser

El primer estreno de Dreamworks como productora de juegos para PC. Una propuesta audaz y muy arriesgada con algunos problemas

Por Sebastian Di Nardo

Como llovía del cielo nos cayó la noticia de que *Trespasser* se lanzaría en la fecha prometida. Durante nuestra estadía en E3 observamos un modesto stand donde la gente de Dreamworks mostraba los avances realizados en su producto. La excitación crecía dentro nuestro, y nuestro cerebro nos castigaba con frases como: ¡Si la beta se ve bien, lo que será la versión final!

Ya todos conocemos Dreamworks. Una productora fundada por Steven Spielberg, que desde hace poco tiempo nos ha brindado gratos momentos en las salas de cine. Conocida por los increíbles efectos realizados para sus producciones, (*Lost World*, *El Pacíficador*, *Rescatando al Soldado Ryan*, y la reciente *Hormiguitaz*) ha decidido internarse en el mundo de los videojuegos. Los primeros fueron para el campo de las consolas, con *Lost World*, un ambicioso arcade con unos gráficos asombrosos y un sonido espectacular. Pero la dificultad del juego rayaba en lo imposible, frustrando a millones de jugadores. Después de hacer algunos intentos en el campo de la PC, Dreamworks se lanzó a la carga con un

proyecto según ellos, "revolucionario". Revolucionario porque tratarían de mezclar la acción en primera persona con una aventura gráfica, con una temática muy particular, la isla llamada Site B del último filme de *Jurassic Park: Lost World*. Pero la mayor ambición de sus creadores, sería la de lograr un mundo completamente basado en la física. La pregunta es ¿Lograron todo lo que querían?

La historia

Ha pasado el tiempo y el Site B ha sido abandonado, la isla se ha transformado mitad en historia y mitad en leyenda. Hammond, el creador de ese mundo ha aceptado la complejidad de su sueño de devolver la era prehistórica, y ha escrito sus memorias de las experiencias vividas. Nuestro personaje será una curvilínea mujer llamada Anne, (su voz es nada más ni nada menos que la de Minnie Driver), cuyo avión

se estrella en una isla de Costa Rica. Lentamente, Anne se da cuenta luego de despertar en la playa de que no está en una isla común y corriente, sino que esta parada en el mismísimo Site B. Y éste no se haya precisamente vacío.

Con lo que encontramos a nuestro alcance para defendernos, tenemos que



Una amplia galería de armas está a nuestro alcance para lidiar con las bestias.

lograr que Anne atraviese la isla y sus peligros, buscando la forma de comunicarse con el exterior en busca de ayuda para ser rescatada. A medida que va avanzando, va encontrando pistas que le indican donde encontrar algún medio de comunicación al exterior.

Todo tipo de bestias prehistóricas nos atacarán en nuestra travesía por la isla, obligándonos a defendernos con lo que tengamos a mano, armas de fuego, palos, fierros o piedras. En algunos casos correr o pasar desapercibido puede ser la mejor opción. Así que amigos, lustren las zapatillas, porque en más de una oportunidad habrá que escapar a la carrera de 2 o 3 *Velociraptors*.

Jugabilidad e inteligencia artificial

La jugabilidad de *Trespasser* es uno de los puntos en discusión. Lograron una interface interesante, con una interactividad nunca antes vista, pero se hace difícil manejarla. Por ejemplo, el inventario es tan simple como mirar hacia abajo y ver en el cinturón que es lo que hay. El problema es que sólo podemos cargar 2 ítems, uno en la mano y otro en el cinto. Y en lo posible debemos



estar preparados antes de entrar en acción ya que un cambio de arma en el fragor de la batalla puede significar la muerte, gracias al interminable lapso de tiempo que acarrea el cambio de un ítem a otro.

Por otra parte, el personaje tiene la posibilidad de agarrar un objeto, levantarlo y llevarlo a otro lado, o apilarlos cuidadosamente, pudiendo inclusive girar la muñeca para cambiar la posición del mismo. Por supuesto que sólo podremos mover cosas que no sean muy pesadas, y las que excedan nuestra capacidad con suerte podremos arrastrarlas. Ahora ¿Cuál es el problema de tanta interactividad? En el caso de mover cajas, no cuesta mucho, pero si la posición de nuestra muñeca no es la correcta, la caja se caerá que es lo que en la vida real sucede, algo que puede resultar muy molesto. A veces deberemos apilarlas para trepar a algún lugar, el problema es que las cajas tiemblan cuando nos paramos sobre ellas, haciendo que el jugador pierda el equilibrio y caiga frustrándolo hasta el límite.

De la misma manera se hace complicado apuntar y disparar a algún enemigo. Lleva mucho tiempo acostumbrarse al hecho de que si la muñeca no está en la posición correcta, la mira no estará perfectamente alineada y los disparos nunca darán en el blanco. Por otra parte esto obliga al jugador a tomarse su tiempo para ajustar la puntería y a valorar cada disparo, debido a la escasez de armas y municiones. Tengan en cuenta que cada bala que se pierde es una oportunidad que se pierde de salir con vida de la isla.

La inteligencia artificial es muy variable. En algunos casos nos atacarán de una manera implacable, mientras que en otras ocasiones no sabrán que estamos ahí, aunque tienen olfato, y pueden oír nuestros pasos. Algunas veces se acercan velozmente y otras



caminan dando tumbos y tropezando. Por ejemplo, en una ocasión, nos encontramos con un T-Rex que está siendo atacado por 2 raptors, mientras se ocupaba de ellos, se acercaba peligrosamente, obligándonos a ponernos contra una pared y quedarnos inmóviles rezando. Paradójicamente, pasó a nuestro lado rugiendo y tirando tarascos al aire. ¿Por qué? Los T-Rex tienen buen olfato pero no una buena visión. Sabía que estábamos ahí porque nos oía, pero no nos podía ver. Pero, ¿Por qué razón permanecen congelados y estáticos hasta que nos acercamos y se escucha un golpe, momento en el que reaccionan a nuestra presencia? Evidentemente algunas cosas no fueron terminadas.

■ Aspecto gráfico, física y sonido

El aspecto gráfico es otro de los problemas. La calidad visual deja mucho que desear, y el soporte 3D no fue bien aprovechado. El efecto antialiasing que nos brindan las aceleradoras de hoy en día sólo se aplica en el suelo y el agua, mientras que si nos acercamos a cualquier otro objeto, podemos ver píxeles, y ni hablar de los animales. Las texturas son excelentes, pero les falta ese toque mágico que sólo una aceleradora 3D puede dar. Pero lo que marca un increíble avance es el agua. Es perfectamente transparente, y al pasar sobre ella se agita como en realidad sucedería. Lo mejor es que nunca se mueve de la misma manera, siempre se agitará a partir del punto en que se origina el movimiento y se irá aplacando lentamente hasta

quedar en calma nuevamente. Todo esto fue logrado a partir del estudio físico que fue efectuado en el juego. Cada elemento tiene un peso, y reacciona acorde al mismo. Cada cuerpo está realmente allí, un claro ejemplo es el cadáver de algún raptor al que hayamos liquidado. Al contrario de otros juegos en los que nuestro enemigo desaparece

físicamente una vez abatido, en Trespasser podemos seguir golpeándolos y haciéndolos sangrar. Y con cada golpe el cuerpo se mueve. La física está presente en todo momento y eso es algo que tenemos que reconocer, nadie lo había hecho hasta ahora. ¿El sonido? Con una sola palabra alcanza para definirlo: Maravilloso.

■ En conclusión

Trespasser es un juego muy ambicioso, quizás por abarcar mucho, o por cumplir con presiones y tiempos estipulados no llegó a ser todo lo que queríamos.

Tiene grandes ideas, que no fueron del todo aprovechadas. Un acertado intento de realismo mediante la física pero con una pobre calidad visual.

El inventario tiene una óptica muy interesante, pero es muy difícil de utilizar.

También es una realidad que sólo buenos procesadores logran que Trespasser funcione a una velocidad aceptable. Estamos hablando de PII 266 con una Voodoo II y 128 MB de RAM. Pero a quien tenga paciencia, le guste el género y posea el equipo, es algo que no podemos dejar de ver.

¿Quién de nosotros rechazaría la posibilidad de encontrarse cara a cara con un Raptor o un T-Rex? Eso sí, gente con problemas cardíacos abstenerse. **X**

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una aventura en primera persona utilizando la famosa licencia de Jurassic Park.

LO QUE SÍ: Una aplicación física a todos los elementos. El sonido. El inventario.

LO QUE NO: La calidad visual. Algunos bugs con la física. La inteligencia artificial tiene algunos problemas. El inventario no conserva las armas al pasar de nivel. No hay soporte multiplayer.

70%



El brontosaurio es solo una de las criaturas con la que nos toparemos en nuestra misión: salir con vida.



Fighter Pilot

Volar un jet de combate nunca fue tan fácil

Por Pablo Benveniste

Cuando la sencillez y la más moderna tecnología en armamento aéreo se combinan, no hay enemigo que se resista ni misil que pueda con un Fighter Pilot (piloto de caza). Seguramente no habría otro título para este juego donde el piloto se toma revancha de la realidad.

Acceder al mando de un moderno cazabombardero significa, la mayoría de las veces, familiarizarse con una serie de comandos y modelos físicos que pueden limitar nuestras expectativas de ser todo un as de los aires. Con Fighter Pilot, ya es tiempo de brindar un respiro para aquellos jugadores cansados de las imposiciones de la realidad, y poder arrasar con cada objetivo sin preocuparnos por el armamento o el combustible restante y, finalmente, de demostrar lo absurdo de cada intento enemigo para derribarnos.

Cuando parecía que se extinguía la posibilidad de implementar en un juego a un avión real, pero superdotado de misiles y con la habilidad de absorber numerosos impactos antes de precipitarse, al estilo Afterburner de Sega, aparece Fighter Pilot.

En sí, resulta una nueva propuesta que aprovecha varias mejoras de la actualidad.

Con un promedio de treinta misiles aire-aire y otros treinta aire-tierra, más la capacidad de portar espectaculares armas de ficción, con Fighter Pilot no hay excusas para dejar un solo emplazamiento SAM en pie. Es cierto que el no hacerlo no significaría una amenaza para nuestro avión pero si lo será para los cargueros o helicópteros que eventualmente haya que escoltar.

Lamentablemente, hacer un Afterburner moderno fue suficiente originalidad como para seguir innovando. Todo aquel que haya pasado por la experiencia de F-15 de Jane's notará una gran similitud en los terrenos y objetos utilizados. Es que en realidad son los mismos (incluyendo el soporte 3Dfx), aunque se nota una simplificación en las texturas de los camuflajes de los aviones así como también la adaptación del terreno a extensiones más reducidas. Al menos se ha sabido mantener el mismo escenario de operaciones de F-15, es decir Iraq. Sin embargo no toda la acción transcurre por allí, ya que la mitad de las misiones se desarrollan en Afganistán, no muy lejos en realidad.

La propuesta en materia de aviones pilotables es bastante variada para un juego de estas características. Según cada misión, nos encontraremos al mando de un F-18 Hornet, F-117 Stealth, F-22 Raptor o un Su-35 Flanker. La sobresaliente presencia de este último caza de manufactura rusa respecto de las conocidas aeronaves norteamericanas, está ligada con el acontecer de las misiones. Estas suman un total de veinticuatro y se encuentran basadas principalmente en tareas de ataque, superioridad aérea y escolta. Los objetivos de cada misión están relacionados por medio de una historia no muy elaborada cuya importancia



La vista trasera es la más útil. A los costados se encuentran los indicadores de altura y potencia.

recién se aprecia luego de varias misiones cumplidas. En varios casos, tendremos la oportunidad de elegir un avión soporte que responderá a nuestras órdenes. Este apoyo puede ser AWACS (alerta temprana), Jammer (interferencia a radares enemigos), de ataque o una unidad similar a la nuestra. Lástima que la inteligencia artificial de estos sea mucho menor que la del enemigo, por lo que la efectividad y duración en combate no es algo de lo cual se pueda depender.

Tampoco se encontrará un alto grado de elaboración en cuanto a animaciones, etc. ya que solo ha sido dotado con elementos básicos como voces (tanto durante el vuelo como en la explicación de cada misión) y una calidad aceptable de sonido. Fighter Pilot no cuenta con opciones de entrenamiento, aunque sí con modo Multiplayer, pero aún con esta ventaja, no se trata de un juego de mucha vida útil. ❌

¿POR QUÉ EL PROMEDIO?

QUE TIENE: La extrema simplicidad y agilidad de los aviones. Diversión y acción desde que comienza hasta que termina cada misión.

LO QUE SÍ: La gran variedad y cantidad de enemigos en cada misión. Buenos gráficos en general sin necesidad de un alto potencial de hardware.

LO QUE NO: Se trata de un juego bastante corto, sin mayor complicación en las misiones. Pobre argumento para relacionar cada misión.

65%



El Su-35 Flanker es el avión con mejores prestaciones del juego.

SENSACIONAL SORTEO

TOMB

RAIDER

III

COMPLETA EL CUPON, ENVIALO
POR CORREO O E-MAIL Y PARTICIPA
DE ESTE ESPECTACULAR SORTEO!

1ER AL 20MO PREMIO:

**1 TOMB RAIDER III ORIGINAL
1 REMERA TOMB RAIDER III**

21ER AL 30MO PREMIO:

1 TOMB RAIDER III ORIGINAL



XTREME PC



Acordate: **enviá el cupón por correo, hacelo a**
"Sorteo Tomb Raider 3" - Larrea 785 15 "B" (1030) - Capital Federal
y si es por e-mail, a sorteolara@ciudad.com.ar, indicando
en el título del mensaje "Sorteo Tomb Raider 3"

CUPON PARA PARTICIPAR DEL SORTEO

APPELLIDO Y NOMBRE:

DOCUMENTO (Y TIPO):

DIRECCION:

LOCALIDAD - PROVINCIA:

TELEFONO: E-MAIL:

CUAL ES TU GENERO DE JUEGO FAVORITO?

QUE TIPO DE PC TENES?

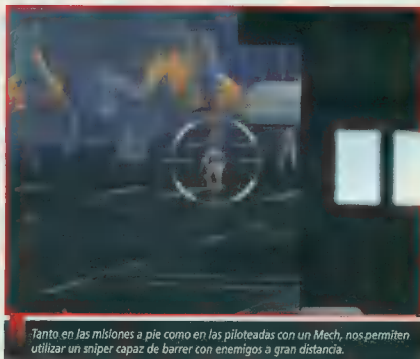
BASES DEL SORTEO

1) Se admiten las presentaciones de más de un cupón por el mismo sujeto, o de varios e-mails de la misma dirección, la única condición es que sea un cupón por cada persona. Si se recibe el nombre del participante en más de un e-mail o en más de una dirección de correo electrónico. 2) Se admite el envío de fotografías si por voluntad propia el participante al sorteo de los premios se realizará el 22 de febrero y los resultados se publicarán en el siguiente correspondiente al mes de marzo de XTREME PC. 3) Los ganadores serán seleccionados aleatoriamente del primer, segundo y el lugar donde resulte. En las informaciones serán comunicadas telefónicamente y publicadas dentro del mismo correspondiente al mes de marzo de XTREME PC. 4) Los ganadores contarán a XTREME PC y a Unisul el derecho de publicar sus datos personales en las formas que ellos mismos consideren convenientes, sin derecho a compensación alguna durante la telefonía y hasta los 30 días de su finalización. 5) Los ganadores deberán retirar sus premios dentro de los 60 días de efectuado el sorteo. 7) La falta de retiro de los premios dentro del los 60 días impide que el participante pueda partir a los siguientes el derecho de retiro. 8) XTREME PC y Unisul podrán anular, reducir o modificar la forma de premios. 9) XTREME PC y Unisul se otorgan garantía de calidad, funcionamiento ni responsabilidad en relación con los premios que el organizador, XTREME PC y Unisul no son responsables por ningún daño o perjuicio de cualquier índole a los ganadores o a terceros que pudieran ocasionar el uso de los premios. 10) XTREME PC y Unisul pueden modificar sin previo aviso los fechas de comienzo y finalización. 11) XTREME PC y Unisul podrán utilizar con fines comerciales la información obrante en los cupones de la presente. 12) Los participantes en esta selección quedan en conocimiento y aceptación de estas bases del sorteo de los ganadores que adopta XTREME PC y Unisul sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas.



Shogo: Mobile Armor Division

Monolith estrena con Shogo su engine propio llamado Lith Engine. Un juego con la calidad y frescura del animé (comic japonés)



Tanto en las misiones a pie como en las pilotadas con un Mech, nos permiten utilizar un sniper capaz de barrer con enemigos a gran distancia.

Por Sebastian Di Nardo

Una de las sorpresas de este año fue la que Monolith nos dio con su flamante Shogo. Después de su recordado Blood y una tímida aparición con Get Medieval nos sorprende con un refrescante juego, basado en el estilo del comic japonés. Mucha acción, robots y potentes armas hacen las delicias de cualquier jugador.

Durante nuestra visita a la E3 tuvimos la oportunidad de observar en el modesto stand de Monolith, una demo del Shogo. En aquel momento su título era Riot, y gráficamente no era lo que hoy podemos observar. Aún así, nos dimos cuenta en el acto, de que lo que estábamos viendo iba a dar que hablar. A pesar de no estar funcionando con su nuevo engine nos pareció un producto muy interesante, y así fue. Desde el momento en que se revelaron las primeras fotos con el nuevo Lith Engine, la gente comenzó a murmurar acerca de Shogo y su prometedora carrera en la industria de los juegos.

La historia

Nuestro personaje es un comandante de un cuerpo militar encargado de preservar la paz. Cada integrante es un piloto de unos gigantes robots bélicos llamados MCA, que a algunos nos recordará a los utilizados en Robotech, una vieja serie de dibujos animados japoneses. Al igual que éstos, pueden transformarse en vehículos o en formas de descomunal forma humanoide.

Mientras que nuestra organización militar responde al gobierno, se ha gestado un grupo que día a día va ganando adeptos, contra el cual deberemos enfrentarnos. Mientras luchamos por el poder disputamos también una poderosa fuente de energía llamada Kato, indispensable para viajar grandes distancias y expandir el reino.

Sangre, poder, traición, son algunos de los ingredientes con los que nos iremos encontrando a medida que el juego avanza.

A pesar de tener una historia lineal, el guión está altamente enriquecido por sus personajes, y por la forma de contar la historia mediante cutscenes realizados con el mismo engine del juego. Y por primera vez tenemos la oportunidad de que nuestras decisiones afecten el desenlace del juego, permitiendo finales alternativos.

Jugabilidad ■ inteligencia artificial

Si algo hay que decir acerca de Shogo es que es

increíblemente adictivo, y la acción no decrece en ningún momento. Lo más difícil es lograr la atención del jugador y lentamente sumergirlo en un mundo del que no quiera salir hasta descubrir un poco más.

Este clima es alcanzado por Shogo con facilidad. No se trata de correr, matar enemigos y buscar llaves, se trata de buscar la forma de entrar en algún edificio (a veces la mejor forma es por la ventana) o de solucionar el problema de una dama en apuros, para que esta nos abra una puerta.

Otro punto interesante es el briefing de las misiones durante el juego, que lo hace más entretenido y además nos muestra con mayor precisión lo que tenemos que hacer. El punto en contra es que si nos olvidamos de nuestro objetivo, no podemos volver a verlo como en Quake 2 tocando el tab. Nadie es perfecto.

Si bien la inteligencia artificial no es la mejor, cumple con las necesidades de cualquier gamer experimentado. Al principio, los enemigos no representan un peligro pero a medida que nos vamos internando en el juego, la dificultad es cada vez mayor. A pesar de que su galería de movimientos no es tan grande, pueden correr, hacer strafe, saltar y agacharse y si a esto agregamos el aumento de enemigos hacia el final, obtendremos lo necesario para pasarnos horas frente al monitor.





Con las marcas de los disparos podemos escribir en las paredes. Por aquí paso XTREME PC.

Las misiones a pie son personalmente las que me parecen más divertidas, podremos interactuar con algunos de los personajes, el combate es muy intenso y las armas realistas. Les puedo asegurar que no hay nada tan divertido como una pistola 45 en cada mano o un rifle de asalto. Pero aún teniendo tantas ventajas no es nada fácil. Quizás en los primeros niveles hasta nos mofemos de las torpezas de nuestros adversarios, pero ellos se encargarán de demostrarnos que quien ríe último, ríe mejor.

■ Aspecto gráfico y sonido

Quizás lo mejor que tiene Shogo es su aspecto gráfico. Su flamante Lith Engine nos da lo mejor de todos los juegos del género, con algunos toques personales sin perder velocidad.

¿Qué es lo que Lith Engine puede hacer?

Iluminación de color dinámica, mapeado de luz y luz direccional, con lo que los climas logrados en cada pantalla son increíbles y al pasar delante de un foco de luz, podremos al igual que en Unreal, ver un halo luminoso que lo rodea.

Además de los conocidos efectos de agua y transparencias, tiene un sistema muy particular para representar el cielo. Sobre una textura de cielo plana

colocan una superficie semitransparente de nubes en movimiento, pero lo más interesante de todo es que estas nubes proyectan una sombra sobre el suelo, que también se mueve.

El humo de las explosiones, o las estelas de los misiles, son hasta el momento los mejores que he visto. El humo se ve realmente como tal y se disipa después de unos momentos.

Los disparos en las paredes, representados mediante sprites, permanecen, ■ inclusive podemos escribir a tiros si así lo deseamos.

La única desventaja que posee es que la cantidad de colores de la paleta de Shogo no es tan grande como la de Unreal, pero esto lo hace ganar en velocidad de cuadros por segundo, o permitir que máquinas más chicas puedan correrlo con menor dificultad.

En una P166 con 64 MB funciona bastante bien, con una Voodoo, ■ una resolución de

640x480.

El sonido es de una calidad impecable, cada efecto fue cuidadosamente aplicado y los disparos suenan realmente muy bien. La música es espectacular, desde el tema de la presentación, hasta el que escuchamos en el menú. Y a medida que la tensión crece en el juego, la música también lo hará.

■ Multiplayer

Hasta el momento, el modo multiplayer no funciona correctamente en la versión final. Una verdadera lástima, porque para coronar a esta maravilla, era lo único que se necesitaba.

De todas maneras para el momento en que ustedes lean esta nota, estará disponible en internet un patch, que reparará esta situación (eso esperamos).

■ En conclusión

Todo lo que los fanáticos de la acción en primera persona estábamos esperando. Una vuelta de tuerca más sobre un género que parece nunca ver un límite. Sin duda el nuevo engine de Monolith es más que confiable y los resultados están a la vista.

Todavía quedan algunos puntos a mejorar, como la inteligencia artificial, algunos problemas con la gravedad y por sobre todas las cosas el modo multiplayer.

De todas maneras, estos problemas no desmerecen un juego con la calidad gráfica de Shogo, que además, es capaz de correr en casi cualquier máquina de hoy en día.

Nos encontraremos con una interesante historia, una excelente calidad gráfica y muchísimo clima de animé japonés.

Si sos un amante de Robotech, Akira o Ghost in the Shell, ¿Qué estás esperando?

Si simplemente te interesa matar homínidos y ver sangre, te preguntás: ¿Qué gracia tiene dispararle a los robots? Ellos no sangran. La respuesta es: hay más sangre de la que pensás. Corréte o te podes salpicar. ✕



¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE. Una sólida historia basada en los animé japoneses.

LO QUE SI. Un engine confiable, rápido y capaz de funcionar en máquinas de baja performance. Excelentes gráficos y efectos de sonido. La música: Brillante.

LO QUE NO. El modo multiplayer no funciona. Algunos problemas gravitatorios con los cadáveres (cuerpos sin vida que quedan incrustados en las paredes ■ flotando en el aire).

83%



Return Fire 2

El supremo desafío de capturar la bandera enemiga

Por Durqan A. Nallar

Nos deslizamos entre las nevadas montañas cubiertas de pinos, siguiendo la invisible ruta trazada por el radar y preparando los poderosos cañones. La descubrimos abajo, en el valle.

Detengamos los motores y observemos la fortificación enemiga, rodeada por torretas y fuertemente amurallada. Allí dentro se esconde nuestro objetivo. Cuando estamos a punto de atacar, el distante estruendo de una explosión se eleva en la atmósfera. Nos volvemos, desesperados. Ahí va nuestra preciosa bandera flameando sobre el jeep del enemigo. ¡Otra vez!



La versión para PC del viejo Return Fire, portada desde las consolas en 1996, hubiera sido un éxito mayor si no adoleciera de algunos problemas técnicos. Sin embargo, el público lo recibió con entusiasmo y muchos de nosotros pasamos horas memorables en el frente de batalla, intentando hacernos con la bandera del contrario y riendonos a carcajadas. Prolific nos trae ahora una nueva y mejorada versión de este clásico.

Return Fire II es un juego de CTF (Capture The Flag), que pone a nuestra disposición un enorme arsenal de última tecnología. Básicamente, cada parte tiene que proteger su bandera y al mismo tiempo robar la del adversario para traerla de vuelta a la base; parece sencillo, pero no lo es, ya que debemos utilizar los variados recursos

de que disponemos con inteligencia para defender y atacar al mismo tiempo. Como en la primera parte, tales recursos comprenden jeeps, tanques y helicópteros, pero además contamos ahora con lanzamisiles blindados, botes y jets que despegan desde portaaviones en alta mar.

Las banderas suelen estar dentro de fortalezas, pero uno puede moverlas a un lugar más seguro. La estrategia normal consiste en abrirse camino hasta la base enemiga para destruir sus defensas que, como mínimo, consisten en torres automáticas. Unicamente podemos usar un vehículo cada vez. Cuando lo hemos logrado, y mientras mantenemos a raya a nuestro adversario -él intenta lo mismo que nosotros-, debemos regresar de prisa a nuestra base y tomar el jeep, el único de los vehículos capaz de acarrear la bandera. Aquí se produce una desopilante carrera a toda velocidad mientras evadimos el fuego enemigo. Como es de imaginar, estas acciones requieren coordinación extrema y mucha precisión.


Afortunadamente, los mandos responden muy bien (es aconsejable jugarlo con joystick, en especial uno con Force Feedback).

La partida se desarrolla en múltiples y extensos terrenos tridimensionales con un campo visual de un kilómetro de profundidad: junglas, ciudades, desiertos, islas y llanuras árticas; los ataques pueden venir por tierra, aire o agua, obligándonos a desarrollar distintas capacidades estratégicas en



Si no tenemos otra opción, podemos jugar multiplayer en una sola PC con pantalla dividida.

cada nueva misión, las cuales son 50 más que en el original, completando un buen total de 80 misiones. Hasta es posible tomar parte en un combate aéreo que bien podría ser otro juego en sí mismo. La acción puede verse desde una cámara elevada, desde una posterior o desde el interior de nuestros vehículos, lo cual contribuye a la inmersión excelentemente y es un gran avance sobre el primer producto.

Este es el juego ideal para multiplayer. Soporta simultáneamente hasta 4 jugadores por módem y hasta 16 vía LAN o Internet, tanto en modos competitivo como cooperativo. Sin embargo, la remozada IA lo convierte en un entretenimiento más que apto para jugar en solitario, aunque muy a la larga se vuelve un tanto repetitivo. En cuanto a gráficos es impecable, proveyendo soporte para placas aceleradoras, en especial las que usan el chipset Voodoo. El sonido es el adecuado y una potente música clásica acompaña la acción. Principalmente, RFIi no sólo es adictivo en extremo, sino también cien por ciento divertido. 

¿POR QUÉ EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Sin duda, el mejor CTF hasta la fecha

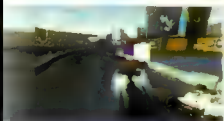
LO QUE SI: Los vehículos para elegir, gráficos 3D, música, estrategia. ¡Super adictivo! Soporta todas las formas de conexión

LO QUE NO: Interfaz confusa. Imposible jugar varios días seguidos sin dormir.

88%



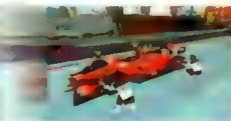
LA MAS COMPLETA EXPERIENCIA DE INDY CAR



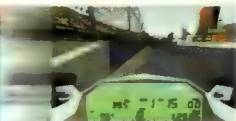
**ACCIDENTES Y CHOQUES
REALISTICOS QUE
HACEN VOLAR PARTES
DE TU COCHE POR
TODA LA PISTA**



**COMPITE EN PANTALLA
DIVIDIDA CON UN AMIGO
Y SES COCHES MAS
CONTROLADOS POR
LA COMPUTADORA**



**REALISTICOS EQUIPOS
DE BOXES, AJUSTAN
ALERONES, CAMBIAN
NEUMATICOS...**



**EL MAS COMPLETO
INSTRUMENTAL
DE CABINA Y
ESPEJOS RETROVISORES**

NEWMAN HAAS™
An American indy car challenge **RACING**



www.pygnosis.com

www.newman-haas.com

© 1998 Pygnosis Ltd. Pygnosis y el logo de Pygnosis son TM & © de Pygnosis Ltd.
Desarrollado por Studio 33 (UK) Ltd en consorcio con Britave Creations.
Newman Haas es una TM de Newman Haas Racing. Pistas y conductores
reales usados bajo licencia. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.



Servicio de Atención al Usuario:
553-7666 - e-mail: suporte@microbyte.com.ar



Grim Fandango

El baile de la muerte

■ Por Durgan A. Nallar

La flamante aventura gráfica de LucasArts abunda en creatividad y simpatía. La historia, el ambiente y los personajes rozan lo genial. Y la nueva interface deja en el olvido al sistema SCUMM, que Lucas patentara años atrás con el debut de *Maniac Mansion*. Sin duda, estamos frente a una revolución en el género. Así que, como diría Salvador Limones, ¡Viva la Revolución!

En el folclore mexicano, el Día de los Muertos se extiende desde el 31 de octubre al 2 de noviembre, coincidiendo con la celebración que los norteamericanos llaman Halloween; pero, si bien ambas tradiciones giran en torno al significado de la muerte, la primera es una fiesta que intenta recordar con amor y honrar a familiares y seres queridos, en tanto la Noche de Brujas es una celebración grotesca y comercial, en la que se toma en burla a la muerte.

La historia del festival se remonta a la cultura azteca. Incluso, antes que en esta civilización del Valle de México, las antiguas culturas mesoamericanas de Guatemala, Honduras, Belice, El Salvador y la región sureste de México celebraban el retorno de los espíritus una vez al año. Los conquistadores españoles intentaron detener estos ritos, pero fracasaron en su mayor parte. Sin

embargo, con el tiempo las creencias católicas se fusionaron con las nativas, resultando la fiesta que hoy conocemos.

Durante estos días, los mexicanos creen que los fallecidos vuelven del otro mundo a visitar a sus seres queridos. En muchas regiones de México las puertas permanecen abiertas desde el mediodía hasta la noche para que los espíritus puedan entrar en las casas. En los cementerios, las tumbas son limpiadas, arregladas y adornadas con flores e incienso, mientras que numerosas ofrendas de ropas y dulces regionales son depositados al pie de las lápidas. Los niños consumen calaveras de azúcar y en las esquinas los coloridos puestos venden Pan de Muertos, el alimento obligado. Al atardecer, los cirios brillan por centenares y la gente festeja con alegría el ritmo de la vida y de la muerte.

La creencia dice también que, al morir, los espíritus deben transitar un camino de cuatro años, al final del cual podrán descansar en paz. Este camino es tanto o más arduo de acuerdo a la vida que hallamos llevado. Por consiguiente, aquél que ha sido bueno atravesará el camino con serenidad, mientras que el que no, tendrá que soportar pena y dolor.

■ Manuel Calavera

Tim Schaffer, quien también fue líder de proyecto para Full Throttle y coautor de los primeros dos Monkey Island, de Day of the Tentacle y de Sam & Max Hit the Road, obtuvo su inspiración directamente del Día de los Muertos. "Es la historia más ambiciosa que jamás intenté hacer", dijo en su momento. Y ahora vemos que tenía razón. GF es, en varios sentidos,



Manny hará lo que sea por reencontrarse con esta belleza. ¡Ah, Meche!

la aventura llevada a su apogeo.

Como ya es sabido, la historia cuenta las andanzas de Manuel Calavera, agente de viajes del Departamento de la Muerte. Manny debe trabajar en este otro mundo -que, a no ser porque sus habitantes están muertos, es similar al de los vivos- para tener derecho a emprender el viaje hacia el descanso eterno. Con ese fin cada día va en busca de los recién fallecidos y los trae hacia el mundo de los muertos. Luego trata de vender el mejor pasaje para facilitarles el largo trayecto. Dependiendo de los antecedentes de cada cliente, Manny puede enviarlos en transportes tan sofisticados como un rápido tren bala, en el que el viaje sólo demora cuatro días, o en otros tan simples como un bastón, equipado, eso sí, con brújula. Por alguna razón, Manny siempre se topa con clientes que apenas reúnen las condiciones para un viaje a pie (o sea, nada de comisión, y ni esperanzas de salvar su alma). En cambio, su compañero, Domino, jamás vende menos que lo mejor... misteriosamente.

La aventura da comienzo cuando Manny decide hacer trampa para conseguir un cliente ejemplar, la fascinante Mercedes Colomar. Manny, claro, se enamora locamente. Para



Los escenarios 3D se complementan sin errores con los personajes en 2D. Impresionante.





sorpreza de nuestro héroe, Meche no está autorizada a viajar sino a pie, a pesar de sus excelentes calificaciones.

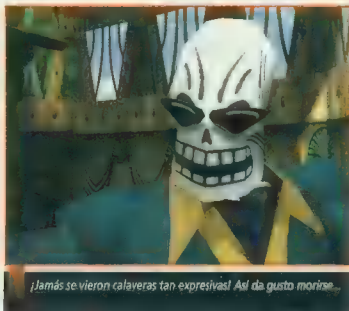
Alguien ha falseado su legajo y cambiado su pasaje en primera línea por otro de tercera categoría. Manny decide investigar. Descubre que miles de almas son estafadas al diario y abandonadas a un solitario viaje.

Sorpresivamente, Meche se marcha sola hacia el largo periplo. Al mismo tiempo, Héctor LeMans, el corrupto detrás de la desaparición de pasajes, sospecha que Manny sabe demasiado y decide matarlo (si bien los muertos, muertos están, existe la forma de hacerlos desvanecer sin retorno). Manny no tiene opciones y va tras Meche, no sin antes hacer tratos en paralelo con Salvador Limones, un valiente revolucionario que conspira para desenmascarar a la espantosa organización.

El juego se divide en cuatro capítulos, correspondientes a cada año del peregrinaje de Manuel a través de la Tierra de los Muertos en busca de Meche y de la salvación de las almas perdidas. No estaremos solos, sin embargo, ya que tendremos a un gigantesco demonio anaranjado, Glottis, como acompañante y amigo.

El diseño

Los artistas de LucasArts, guiados por Schaffer, han creado un mundo imaginativo, bizarro y con mucho sentido del humor. Incorporando elementos extraídos de las culturas maya y azteca, con un decidido tinte Art Deco, dieron a luz uno de los mejores



¡Jamás se vieron calaveras tan expresivas! Así da gusto morirse...

diseños vistos hasta hoy. Coches y edificios muestran las diferentes influencias culturales. Y hay claras reminiscencias de películas clásicas del cine. El Marrow, la ciudad donde comienza la historia, tiene un decidido aire a Chinatown; y Rubacava, una ciudad portuaria a la que arribamos en el segundo año, recuerda vivamente aquellos nostálgicos escenarios de Casablanca. Más que eso, en cierto momento tendremos a Manny vestido de etiqueta y a Glottis como pianista. La música, que merecería un capítulo aparte, es una sabia mezcla de jazz y mariachi, realmente muy buena. Otro lugar, durante el tercer año del periplo, es una mina submarina que presenta semejanzas con La Ciudad de los Niños Perdidos. En el año final recorremos un templo maya, en realidad la estación de tren. Más adelante hemos de regresar a una El Marrow convertida en algo así como Las Vegas... si eso fuera posible.

Los personajes, pequeñas obras de arte dentro del género, están obviamente inspirados en el film de Tim Burton, El Extraño Mundo de Jack. Todos ellos son esqueletos, hasta los pájaros, cuyos gestos y movimientos, paradójicamente, les dan una increíble sensación de vida. Los personajes cambian de actitud cada año, revitalizando la historia. Es necesario destacar a Glottis, quizá el personaje más adorable que hayamos tenido la oportunidad de apreciar. Las voces, por lo demás, son excelentes.

Los más de 90 escenarios han sido dibujados en 2D y coloreados exquisitamente con una profundidad de color de 16 bits; los 55 personajes, en cambio, han sido generados en 3D y encajados con perfección en los gráficos de fondo. La combinación de ambos estilos es de una efectividad contin-

dente. Esta es la primera aventura de LucasArts que utiliza aceleración via Direct3D; quienes posean una de estas placas podrán disfrutar de personajes mucho mejor definidos y de movimientos más suaves.

La interface es el mismo Manny Calavera. No tenemos iconos ni menús, sólo a nuestro personaje principal, el cual es controlado -sin el uso del mouse- mediante los cursores y otras dos teclas, o bien con un GamePad. Schaffer ha resuelto el problema haciendo que Manny mire hacia los objetos de interés mientras camina. A veces pro-

duce alguna confusión, sobre todo si hay dos cercanos. Sin embargo, algo similar ocurría en el viejo sistema, cuando debíamos pasear el puntero del ratón por todas partes buscando algo. Otros pequeños inconvenientes fueron detectados en el transcurso del juego: en un caso, Manny se puso a caminar sin nuestro control y se fue por el costado de la pantalla (sin saludar siquiera), obligándonos a resetear el juego. En otro, Manny dejó múltiples copias de sí mismo al desplazarse. Estos problemas podrían atribuirse tal vez a una implementación defectuosa del driver de video. De todas maneras, se trata de inconvenientes menores.

Calavera Café

El mayor reto al crear una aventura gráfica es lograr la correcta mezcla entre historia y puzzles. Éstos deben tener una manera lógica de resolverse y ser coherentes con aquella. Afortunadamente, GF nos presenta retos (unos 80) que encajan bien en el curso de los acontecimientos, aunque de un año a otro se ramifican e incrementan su nivel de dificultad, por lo cual los principiantes deben esperar trabarse más de una vez. Toda la aventura puede resolverse entre 25 y 35 -adictivas- horas.

En conclusión, Grim Fandango es uno de esos juegos que nos dejan con un doble sentimiento: por un lado, satisfechos por completo; por el otro, inmensamente tristes de haberlo terminado. X

¿POR QUÉ EL PROMEDIO?

GRIM FANDANGO Imperdible, en la tradición de LucasArts.

LO QUE SI SE Historia, puzzles, ambientación, interface, gráficos, música, las voces...

LO QUE NO Algunos pocos problemas de video, nada serio.

95%



Si esto no es ambiente... ¿Qué es? ¡Tócala de nuevo, Glottis!



Ficha Técnica

Compañía: Distribution: MICROSOFT
 Internet: www.microsoft.com/games/combatfs
 Requerimientos Mínimos: Windows 95/98/NT 4.0
 16 MB RAM, 200 Megabytes de disco duro, CD-ROM 4x, Placa de sonido.



Combat Flight Simulator: WWII Europe Series

Infierno en los cielos europeos

Por Pablo Benveniste

La más grande batalla aérea de todos los tiempos regresa una vez más a nuestras pantallas con la entrada de Microsoft en el mundo de los simuladores de vuelo de combate. Se trata de *Combat Flight Simulator*, un simulador con características muy interesantes y un alto grado de realismo capaz de hacernos sentir parte de la historia.

Una historia que no termina

En la actualidad, la Segunda Guerra Mundial no es un tema que se pueda calificar como original. Los primeros simuladores de vuelo para PC ya rememoraban a esos clásicos del aire demostrando el poderío de sus cañones contra sus enemigos. Con el correr del tiempo, la guerra aérea sobre Europa formó parte del argumento de uno y otro juego, y como consecuencia, las mismas batallas se repetían en los diferentes programas. Pero la tecnología utilizada como medio fue creciendo hasta tal punto que serían incomparables al Secret Weapons of the Luftwaffe y el Aces Over Europe solo

por citar dos casos. Con tan prolongado historial de éxitos y fracasos, ya no queda mucho por hablar de la Batalla de Inglaterra, de los cientos de aviones en formación bombardeando fábricas en lo más profundo de Alemania y mucho menos de los veteranos Mustangs, Spitfires y Me-109s. Solo resta aclarar que en esta oportunidad se trata de ocho aviones, dos campañas y decenas de misiones históricas. En cuanto a los aviones, por el lado de la USAAF (United States Army Air Force), un P-51D Mustang y un P-47 Thunderbolt; la RAF (Royal Air Force) cuenta con un Hurricane y dos versiones de Spitfire; y respecto de la Luftwaffe alemana, un Focke Wulf Fw-190 y dos versiones de Messerschmitt Me-109. Respecto de las campañas, se puede revivir la Batalla de Inglaterra o el resto de la guerra sobre el continente Europeo.

Realismo a primera vista

Es hora de hablar sobre un nuevo simulador que, sin distanciarse mucho de la tecnología de su predecesor (el Flight Simulator 98), hará de un duelo aéreo sobre la París

dominada por los alemanes, una de las experiencias más realistas tanto gráfica como físicamente. Pero por un momento disminuirémos las revoluciones de nuestra hélice propulsora para poder analizar muchos aspectos importantes que cabe destacar acerca del *Combat Flight Simulator*.

Cómo fue dicho anteriormente, Microsoft no se ha apartado mucho de las técnicas aplicadas en las últimas ediciones de la saga Flight Simulator. En materia de gráficos, muchos jugadores de



FS 6/95 o 98 deben recordar las texturas de ciudades estampadas en un plano con la elevación sólo de estructuras de importancia según cada parte del mundo simulada. Es verdad que, mientras en las texturas de algunos escenarios se podía apreciar cada cuadra de una ciudad, en otros apenas nos guiábamos por grandes avenidas sobresalientes. En *Combat Flight Simulator* la técnica de las texturas se encuentra aplicada de tal manera que la nitidez de cada árbol, terreno o ciudad será una de las principales causas de ambientación al escenario y a la época. Lo que es mejor, a diferencia de otros simuladores, la calidad fotográfica de las texturas utilizadas no variará según la altura desde la cual se aprecie. Sin embargo, dada la naturaleza de un "estampado" por más detallado que sea, siempre se logrará una mejor impresión al mantener un vuelo elevado. Un inconveniente que presenta este tipo de gráficas, es que las montañas y elevaciones del terreno son polígonos de forma piramidal por lo siempre se apreciarán las caras rectas y las aristas.

La calidad de los objetos que intervienen a lo largo del juego es algo dispar pero en general se mantiene un gran nivel. Los aviones pilotables cuentan con un nivel gráfico que cuida hasta los últimos detalles, como planos móviles e interiores visibles desde afuera. Las cabinas son fotorealistas y la totalidad de los indicadores son operativos. El resto de las aeronaves, tanto aliadas como enemigas, cuentan con un detalle más pobre y a la vez, se han obviado detalles



Las cabinas están basadas en fotografías de las reales. lado de la mira se puede apreciar una ayuda opcional que nos indica la posición del enemigo.



La calidad gráfica de los aviones que no se pueden pilotar, es menor a la del resto.

importantes que salvarían en gran manera una crítica hacia éstos. Me refiero a apreciar bombarderos con hélices detenidas cuando sus respectivos motores se encuentran en llamas, que superar la cantidad de tiros ciertos necesarios para el derribo no implique la desintegración en pleno vuelo del objetivo o que, si el armamento externo se compone de seis cohetes, que no se muestren sólo dos. Con respecto a los objetivos terrestres, existe un impresionante detallado ya sea en los casos dinámicos (ferrocarriles, vehículos blindados, etc.) o en lo estático (estructuras en general). Pero lamentablemente destruirlos es sinónimo de desintegrarlos, ya que en vez de dejar los rastros de lo que alguna vez hubo, se producirá una pequeña explosión para que luego no haya nada más que un minúsculo cráter.

En cuanto al modelo de vuelo empleado, la dificultad y el realismo dependen exclusivamente de las preferencias del usuario. En Flight Simulator, Microsoft supo implementar un modelo de vuelo civil que siempre se caracterizó por el realismo. Con Combat Flight Simulator no podía ser menos y, siempre que cada piloto así lo desee, podrá salir a los hostiles cielos de Europa cargando con las mismas complicaciones a las cuales un piloto de época se hubiera tenido que enfrentar.

■ Cuestión de práctica

Fuera de lo que puede ser enfrentarse a un modelo físico o mecánico y más allá de las completas opciones de entrenamiento (una animación muestra al principio las maniobras ideales a realizar y luego, en la práctica seremos asistidos permanentemente según el desempeño), existe una dificultad que radica en acostumbrarse a saber prescindir de radares, misiles guiados,

contramedidas electrónicas y demás dispositivos comunes en nuestros días. Por esto, el salto brusco desde un F-22 Raptor a un P-47 Thunderbolt, puede resultar algo doloroso y decepcionante al momento de no saber cómo hacer para poder, de una vez por todas, colocar la mira tras los escapes del contrincante y empezar a disparar. En consideración a este problema se encuentran a disposición recursos opcionales que facilitan y acortan el proceso de adaptación. Se trata, entre otras cosas de una flecha en 3D al costado de la mira que apunta siempre al enemigo,

una pantalla tipo radar con las posiciones de todos los objetivos próximos o un selector que permite identificar un objetivo entre muchos y así lograr concentrar el armamento en un solo blanco. Por otro lado, distancias similares a las que solíamos recorrer a Mach 2, deberán ser afrontadas con una velocidad promedio de 600 Km/h. Esto resultaría algo por demás aburrido si no fuera por una suerte de piloto automático que nos transportará instantáneamente a la zona de objetivos de la misión. Por supuesto, este piloto automático se detendrá en pleno trayecto si es que la presencia enemiga se interpone en el camino y no podrá ser reactivado hasta que todo el espacio aéreo próximo se encuentre libre de chicos malos. Disponer de esta facilidad tiene un alto costo en el campo del realismo, ya que puede haber sido recorrido gran parte del territorio enemigo hasta toparse con el primer avión hostil o con el objetivo en sí de la misión. Esto es de desagrado si es que uno pretende encontrarse entre los disparos de la artillería antiaérea enemiga ni bien violamos su fronteras.

■ Alterando la historia

Esta ahora, muchas cosas se han visto que hay en común entre Combat Flight Simulator y su antecesor civil, pero no lo es

todo. Al estar basado en engines similares, se ha compatibilizado tanto los aviones como los escenarios disponibles del Flight Simulator. Así, no sólo podremos agregar lo que nos brinda este, sino que también podemos recurrir a la ininidad de aviones y escenarios disponibles gratis en Internet para FS 5, 5.1, 6/95 y 98. Existen diferentes calidades en cuanto a las opciones para bajar. Se pueden encontrar desde aviones básicos (modelo físico y gráficas externas) hasta completos paquetes que incluyen sonidos y paneles individuales. Los aviones para FS 98 pueden ser agregados directamente, pero versiones anteriores requieren de un convertidor provisto por Combat Flight Simulator. Lo más interesante es que cualquiera sea el avión agregado, el juego ya le brinda la capacidad de armamento (cañones, cohetes y bombas). ¿Quién se nos animaría si voláramos un F-14 en plena Segunda Guerra Mundial? De hecho sería más complicado para nosotros, pero lo que si podría resultar sería jugar de local. Esto es posible si se accede a uno de los tantos escenarios de ciudades argentinas disponibles en la red.

■ No sólo un simulador más

Se puede decir que no se trata de un argumento muy original y que los aviones son los mismos de siempre. Pero Combat Flight Simulator es un programa que, en su campo, será capaz de provocar las mejores sensaciones de realismo y acción conocidas hasta ahora. En este sentido no vale la pena replantearse detalles que no hacen a un juego cuya principal preocupación parece ser el realismo, la fidelidad histórica y la relación con el usuario. Posiblemente no sea con la Batalla de Inglaterra, pero seguramente no pasará mucho tiempo hasta que esos detalles sean finalmente pulidos, recordemos que el título aclara "WWII Europe Series".



¿POR QUÉ EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una temática conocida junto a modernas técnicas en pos del realismo y la acción. Accesibilidad al principiante, capacidad multiplayer y una interfaz muy amigable.

LO QUE SÍ: Los gráficos del escenario logran ambientar tanto a la zona como a la época. La calidad del sonido y las voces.

Compatibilidad con la amplia gama de recursos de Flight Simulator.

LO QUE NO: Menor calidad gráfica de los aviones no pilotables. Destrucción poco realista de objetivos (sobre todo estructuras en tierra). Ausencia de otros aviones clásicos.

90%



Total Air War

Piloto y estrategia del siglo XXI



La cabina virtual está muy bien lograda. Los datos son presentados directamente en la visión del piloto.

Por Pablo Benveniste

Esta vez, la victoria va más allá de imponernos en los aires y controlar los cielos desde el AWACS. Ahora, el desarrollo de cada campaña es dinámico y dependerá también de nuestra habilidad interviniendo en la estrategia de cada misión.

Más que lo previsto

Todo comenzó con F-22 ADF (ver Xtreme PC Nro. 7 pág. 52) desempeñando un rol de piloto o comandando estratégicamente desde un avión AWACS (Air Warning and Control System). Tiempo después, cuando todo indicaba que Total Air War (TAW) sería nada más que un upgrade de operaciones, resultó ser que no sólo prescindía del F-22 ADF, sino que además incluía nuevas alternativas aparte de las esperadas campañas. En esta ocasión, con el juego completo a nuestra disposición, analizaremos las características que hacen de TAW un juego muy singular.

La diferencia con F-22 ADF radica principalmente en la parte de campañas, sin embargo, ya no es cuestión de reiterar una y otra vez cada misión hasta que se concluye exitosamente y entonces se pueda pasar a la siguiente. Las campañas de TAW están con-

cebadas para verse y sentirse como una verdadera guerra del siglo XXI, lo que hará que nos toquemos con muchas sorpresas entre la elección de campaña y salir a volar. Es que una extensiva investigación acerca del planeamiento y la doctrina militar como así también la consulta a expertos de varias potencias militares, ha resultado en un revolucionario engine dinámico y totalmente interactivo. Dinámico

en el sentido de que la cantidad y tipo de misiones de cada campaña irá variando según lo que suceda en el campo de batalla. Interactivo, al considerar la opción de comandar desde el AWACS y la posibilidad de intervenir en la creación o en la modificación de dichas misiones.

El resto de las opciones de TAW se mantienen muy similares a las de F-22 ADF salvo por la opción que permite generar una situación con tipo y cantidad de objetivos a elección. Las misiones de entrenamiento son las mismas, pero el sistema ACMI capaz reproducir el comportamiento de todos los

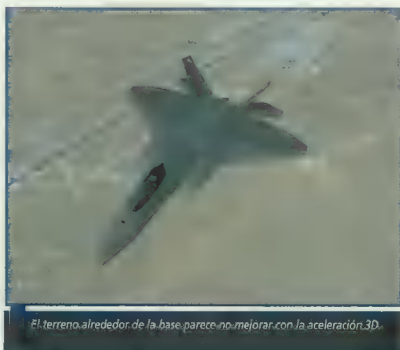
aviones luego de una misión, incluye más grabaciones predeterminadas. La diferencia gráfica con el F-22 ADF se encuentra en la calidad de las nubes, pero aún no se han corregido sectores del terreno, como alrededor de los aeropuertos y en las ciudades, donde parece que la aceleración 3D no surge efecto alguno.

Acción a gran escala

Teniendo que pilotear, comandar desde un AWACS y editar las misiones, el margen de error se achica y no existe vuelta atrás. De todos modos, el principiante no debería preocuparse por esto ya que, aparte de poder dejarlo a cargo de la inteligencia artificial del programa, las posibilidades de interacción dependen de un sistema de rangos. Cuando se comienza una campaña estaremos en el rango Uno, por lo que las primeras misiones a las cuales se tenga acceso no serán de importancia crítica en la campaña. Es decir que uno se deberá atener a patrullas aéreas lejos de las fronteras, escolta de aviones cisterna, AWACS, cargueros, etc. o también ofrecerse como voluntario para misiones Scramble y así ser sorpresivamente convocado si es que algún enemigo se acerca a las inmediaciones de una base aliada. La influencia en la modificación de los aspectos de cada misión también es reducida al comenzar. A lo sumo se podrá

elegir el trayecto a seguir hacia el objetivo o la configuración de armamento tanto de nuestro avión como de otras alas de la misión que no sean necesariamente F-22s.

En cuanto al AWACS, este se encontrará siempre accesible pero con la única condición que haya alguna unidad desplegada en la zona, lo que explica en cierto modo la naturaleza de las campañas dinámicas. Esta plataforma de comando y control volante es vital para dirigir (con una sencili-



El terreno alrededor de la base parece no mejorar con la aceleración 3D.

CARMAGEDDON II™

El juego más esperado del año...

...ha llegado!

- 40 marcas nuevas de autos
- 30 nuevas pistas
+ 10 niveles de misión
- 10 nuevos medio ambientes
- Más de 150 clases de peatones

- Más de 40 armas nuevas
y extravagantes
- 8 cámaras de seguimiento
y repetición de acciones
- Direct 3D/
3 Dfx, Voodoo 1&2 y otras



**CARPOCALYPSE
Now**



Distribuido por: **TELE OPCION S.A.**

Av. Roque Saenz Peña 811 "E" - C.P. (1035) Buenos Aires - Argentina TEL: (54 1) 326-7751 FAX: (54 1) 326-7798
Hotline: (54 1) 326-7752 E-mail: top@mbox.servicenet.com.ar

© 1997, 1998 SCI (Sales Curve Interactive) Limited. Desarrollado por Stainless Software. SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. es Subsidiaria de SCI Entertainment Group PLC. Carmageddon, Carmageddon 2, Carpoolypse Now y SCI son marcas registradas de SCI (Sales Curve Interactive) Limited. Todos los derechos reservados. Distribuido en forma exclusiva, en Argentina, por Tele Opción S.A., bajo licencia otorgada por SCI (Sales Curve Interactive) Limited. Tele Opción S.A. y su logo TOP, son marcas registradas.

lla interface) a todo avión aliado en vuelo. La accesibilidad a misiones cuando el rango es bajo, es favorecida al tratarse de comandar cada avión desde este centro de operaciones ya que uno puede introducirse en la cabina de cualquier F-22 en vuelo.

Para tener el mayor impacto sobre el esfuerzo de guerra, se necesitará promocionar a rango Tres lo antes posible. Lograr una promoción no pasa por la cantidad de misiones voladas sino por la efectividad estratégica de las mismas. Esto implica estar al tanto de cada movimiento, de la importancia de cada objetivo y de las estadísticas. Con este fin, el War Room de TAW permitirá apreciar en vivo el acontecer del campo de batalla, verificar la estrategia aliada y notar sus progresos, ver qué objetivos están siendo atacados y donde se están perdiendo nuestros aviones, más toda la información que nos sea de utilidad.

Pero aún contando con toda la información necesaria y sabiendo actuar, promo-

puedan tener lugar una vez que este avanzado caza se encuentre en servicio. Algo similar ocurre con el armamento disponible en el juego porque no todas las armas existen en la actualidad. Tal es el caso del conocido misil aire-aire de corto alcance AIM-9 Sidewinder que está representado por una versión futurista o la bomba inteligente JDAM (hoy en día, el reino de las bombas guiadas le pertenece a la serie Paveway).

Respecto al resto de los aviones, podremos ver en servicio a ciertos modelos como el JSF o el F-16U que hoy apenas si podrían ser proyectos o tal vez ni eso. Pero lo más llamativo es ver tanto a estos como a otros exponentes de la tecnología actual como el EF2000, Su-35 o el Rafale luciendo las insignias de fuerzas aéreas como la somali, etíope o sudanesa que hoy no considerarían en lo más mínimo la opción de contar con dichos aparatos.

El teatro de operaciones de medio oriente se ha explotado ya de muchas maneras. No muy lejos de allí, transcurre la acción

de TAW. El área es la región del Mar Rojo que involucra a países de la zona como Egipto, Sudán, Etiopía y Arabia Saudita entre otros. A estos se le suma los intereses de potencias militares Estados Unidos, Gran Bretaña, China, Francia y Rusia. Cada campaña varía en complejidad desde disputas territoriales hasta conflictos étnicos y multinacionales y alterna a todos estos países en



Una de las tantas opciones del juego es variar el camuflaje del avión.

los roles de aliados de Estados Unidos o enemigos. Por eso, nuestro F-22 no tendrá por qué ser siempre norteamericano ya que en el futuro de TAW también Arabia Saudita y Egipto cuentan con este tipo de aeronave. Por otra parte, resulta muy interesante la experiencia que, dado el caso, un MiG-21 sea nuestro aliado y la presencia de algún EF2000 sea hostil.

■ Tácticas del futuro en una PC de hoy

TAW no es el primer simulador con opción para la creación de misiones, pero la estrategia para un F-22 no es la misma que para un F-15. Diseñar una misión en TAW posibilita considerar la tecnología Stealth para aplicarla en la táctica de aproximación al objetivo y en la selección de armamento. Pero hablar de la tecnología del próximo milenio no implica que nuestra PC también deba ser digna de un futuro cercano. Aún con tantas mejoras, los requerimientos de TAW no distan de los de F-22 ADF. Podremos lograr resultados aceptables con un procesador Pentium 166, 32 MB de RAM y soporte 3Dfx. El juego multiplayer puede llevarse a cabo tanto a modo de duelo como en forma cooperativa. X



cionar no se trata de un proceso fácil. TAW impone plazos de tiempo y un alto grado de avance en la destrucción de objetivos enemigos.

■ Un realismo que no se puede discutir

Un simulador de F-22 debe ser necesariamente futurista ya que el Lockheed/Boeing F-22 Raptor integrará la Fuerza Aérea de los Estados Unidos como remplazo para el F-15 Eagle recién en los inicios del siglo XXI. Hoy en día, sólo se han fabricado algunos prototipos y por lo tanto, no se trata de una tecnología de conocimiento masivo que se pueda comparar con las características (algo simples) del F-22 de TAW. Igualmente, por más conocimiento que se tenga en el área, no se podría más que especular sobre las mejoras que



¿POR QUÉ EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un simulador que abarca todos los aspectos de la guerra aérea del siglo XXI. Estrategia e inteligencia artificial basada en la experiencia real.

LO QUE SI: Una interface sencilla en la parte estratégica. Muy buen engine gráfico en general.

LO QUE NO: Mala calidad de la música y las voces. Modelo y sistemas de vuelo bastante simplificados. Requiere bastante tiempo de adaptación.

92%



EL MONSTRUO ESTA POR DESPERTAR



Servicio de Atención al Usuario
Tel: 553-7666
e-mail: soporte@microbyte.com.ar



TUROK®: SEEDS OF EVIL® ©1998 Acclaim Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. TUROK® ©1998 GBPC, una subsidiaria de Golden Books Family Entertainment. Todos los derechos reservados.
Todos los otros personajes incluidos y otros semejantes son marca registrada de Acclaim Comics Inc. Todos los derechos reservados.
Acclaim es una división de Acclaim Entertainment, Inc. TM, ® © 1998 Acclaim Entertainment, Microsoft®, Windows® y el logotipo de Windows son marca registrada de Microsoft Corporation.



Tiger Woods 99

EA Sports nos trae a nuestra PC a Tiger Woods, la revelación morena del golf

Por Diego Rivas

EA Sports ha firmado un acuerdo por cuatro años con la nueva súper estrella del golf mundial. El primero de los títulos, Tiger Woods 99 viene para reemplazar a las viejas versiones del PGA Tour.

A lo largo de los años me he enfrentado a Arnold Palmer, Jack Nicklaus, Gary Player y otros astros del golf mundial en las canchas más difíciles del mundo. Hoy mi rival es Tiger Woods. Me encuentro en el tee de salida del hoyo 1 de Pebble Beach, cancha famosa por sus vientos. Elijo mi driver y me preparo para un super tiro. Golpeo. Veo mi bola estrellarse contra los árboles. Pienso "Este va a ser un día muy largo". Obviamente me estoy refiriendo a mi primera salida en el Tiger Woods 99, la última edición del PGA Tour.

Lo primero que noté al correr Tiger Woods 99 es la rapidez del juego. Con la nueva tecnología FlashDraw que no obliga a redibujar toda la pantalla, las imágenes aparecen con una velocidad asombrosa, por lo que es posible jugar 18 hoyos en menos de 25 minutos.

En lo que respecta al juego propiamente dicho, Tiger Woods 99 ofrece 9 diferentes modalidades de juego que incluyen práctica, juego por golpes, torneo (a 1, 2 o 4 vueltas), juego de plumas, partidos de eliminación, juego por hoyos, cuatro bolas, foursome y driving range. Todas estas alternativas pueden ser jugadas en las tres canchas que trae el juego.

Un nuevo aditamento del juego consiste en la forma de ejecutar los golpes, al clásico swing de tres clicks (el primero para empezar el golpe, el segundo para determinar la fuerza del tiro y un último click para definir el efecto del golpe), se incorpora un modo analógico denominado Pro Swing y donde el golpe se realiza moviendo el mouse en un sentido (cumple la función de levantar el palo de golf en el inicio del swing) y luego en el sentido inverso (para bajar el palo y efectuar el golpe). La veloci-



dad con que el mouse es retrocedido determina la distancia del golpe mientras que la precisión se basa en el movimiento del mouse que debe ser tres veces más rápida en el swing hacia abajo que en el de levantar del palo. Si la velocidad del swing es lenta la bola se va hacia la izquierda, lo contrario sucede si el swing es muy rápido. Uno puede jugar con alguno de los top players que trae el juego o crear un jugador propio. No es necesario aclarar que uno de los jugadores disponibles es Tiger Woods. Utilizándolo y efectuando un golpe perfecto aparece una animación que algunos han caratulado como más propia para el Mortal Kombat que para un juego de golf y que se denomina Tiger Shot. En ella una carga eléctrica corre por el cuerpo de Tiger y se escucha una voz diciendo "Tiger Shot".

Si uno juega al golf en la vida real, Tiger Woods otorga la oportunidad de incorporar datos reales como handicap, distancia alcanzada con cada palo y tendencia de los golpes. Esto permite competir contra los grandes del golf y asumir que tan bien nos iría en las famosas canchas.

La jugabilidad conseguida es muy buena, la física del golpe está bien lograda. El viento varía a lo largo del día y hace el juego más realista aún. El único inconveniente que encontré se da cuando tenés que efectuar un drop, por haber tirado la pelota a un hazard de agua. En ese caso el juego debería dejar elegir el lugar para soltar la pelota y no hacerlo automáticamente.

Los gráficos fueron uno de los temas atacados por EA Sports al desarrollar el juego, y el haber incorporado la aceleración de 3D ayudó a mejorar los campos de juego y las trampas de agua de las versiones anteriores. Sin embargo hay claros baches en el diseño de algunos gráficos. Los árboles a veces parecen de otro juego, lo mismo pasa con las casas y otras estructuras que se ven, pero el galardón a la peor imagen se lo llevan indudablemente los espectadores. El diseñador debe ser

ciego, sino no es entendible como pudieran poner afiches de personas ubicadas en lugares donde los espectadores no tienen acceso en un campo de golf y a veces mirando para el otro lado del golpe. Para poner lo que pusieron creo que hubiese sido mejor no incorporar al público y por otro lado nadie hubiese notado su ausencia.

El nivel de dificultad del juego es perfectamente definido por el usuario. A los tres niveles seteados por la máquina, se agrega un nivel personalizado por el propio jugador. En los torneos se debe definir el nivel de los contrincantes entre 5 alternativas. La utilización del caddie simplifica mucho el juego y lo convierte en muy sencillo, ya que marca la potencia exacta del golpe a realizar dependiendo si se quiere efectuar un tiro riesgoso o uno sencillo.

A pesar del gran avance logrado sobre la versión anterior, creo que EA Sports con Tiger Woods 99 está todavía un paso atrás de los clásicos en golf, Links LS 99 y Jack Nicklaus 5. ❌

¿POR QUÉ EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de golf de la mano del jugador con mayor futuro en la actualidad.
LO QUE SÍ: La velocidad del juego. Las opciones. Los swings de los jugadores. Datos propios.
LO QUE NO: El público. No se puede elegir jugadores zurdos.

77%



Espíritu libre.

Fanático. Saltá.

Vos, al mando. Un juego, un desafío.

Barro puro.

En un mundo Microsoft.

Microsoft
¿Hasta dónde quiere llegar hoy?



NFL Blitz

El arcade de fútbol americano más jugado en los EEUU ya está para PC

Por Diego Rivas

MIDWAY acaba de lanzar la versión para PC del NFL BLITZ. Los diseñadores del NBA Jam, vuelven a demostrar que los juegos deportivos no tienen porque limitarse a ser simuladores. Un juego entretenido y fácil de jugar.

El NFL Blitz es básicamente fútbol americano donde todo vale. Nunca se va a ver una bandera amarilla (la forma en que se señalan las penalidades), es más, nunca se va a ver un árbitro (esos señores de traje rayado blanco y negro al mejor estilo preso). Todo esto favorece a un juego con mucha más acción y velocidad.

La violencia del juego es francamente asombrosa. Podemos hacer todo lo que cualquier jugador de fútbol americano deseara durante toda su vida y sin siquiera recibir una yarda de penalidad. O si no preguntémosle a alguno de los gigantes de la línea defensiva de Tampa Bay cuanto pagarían por pegarle un golpe con sus 150 kilos a Steve Young, el famoso Quarterback de los San Francisco 49ers.

Se puede seleccionar a cualquiera de los 30 equipos que componen la NFL. Cada equipo posee un rating en 5 categorías: Pase, Corrida, Defensa, Equipos especiales y Hombres de línea, y los jugadores que lo integran son todas sus estrellas sin excepción.

Se puede tomar al juego con dos objetivos distintos, el primero jugar un simple partido de entretenimiento, el segundo derrotar a los 30 equipos de la NFL, para lo cual permite que se ingrese al comienzo del juego el nombre y una clave de identificación a los efectos de mantener el registro de los rivales vencidos entre otras cosas (también se mantiene el promedio de puntos, y las yardas por tierra y por aire).

En cuanto a los puntajes, las reglas del NFL Blitz son las mismas del football americano. El Touchdown (cruzar la línea de meta

contraria con la pelota) vale 6 puntos y se puede optar por el seguro punto adicional o arriesgar por la jugada de los 2 puntos. El Field Goal (patear el balón entre los palos) representa 3 puntos y el Safety (atrapar al Quarterback en su propia zona de anotación) otorga 2 puntos. La gran diferencia radica en que se poseen 4 Downs para avanzar 30 yardas en lugar de las clásicas 10. Otro punto a tener en cuenta es que el reloj se detiene al final de cualquier jugada, cosa que no es cierta en la realidad.

El juego se divide en ataque y defensa. Cuando se está atacando, se puede optar por 18 estrategias distintas que pueden invertirse presionando un botón, con lo cual el menú se amplía a 36 estrategias. Si además movemos a los jugadores una vez iniciada la jugada, las opciones se vuelven innumerables. En defensa las opciones son un poco menos numerosas, apenas 9 estrategias, con la posibilidad de modificar la posición de los jugadores, lo que amplía un poco el repertorio.

No hay mucha estrategia en el juego, la mayoría de las jugadas terminan en pases, son pocas las yardas por tierra, y el manejo del tiempo restante en las mitades de tiempo generalmente define los partidos.

Existen Cheat Codes que pueden ser ingresados al comienzo del partido y que pueden usarse hasta que se derrota a los primeros 20 equipos. Los códigos van desde impedir interceptaciones hasta agrandarle la cabeza a los jugadores. Es cuestión de probar entre los diferentes logos y mover la palanca del joystick hacia el lugar correcto.

Los gráficos del juego son excelentes, basados en la tecnología de 3D, por lo cual es indispensable contar con una tarjeta aceleradora 3D, aunque Midway cometió errores en el relevamiento de los jugadores, tal es el caso del Duane Rudd, de los Minnesota Vikings, un negro africano que supongo se habrá visto sorprendido al verse en el juego como un hombre blanco.

El sonido es para destacar, especialmente aquellos que entiendan inglés podrán disfru-



tar de los insultos de los Quarterbacks hacia sus compañeros y amenazas a los rivales ante Tackles agresivos. El comentarista, si bien no habla mucho, lo hace en el momento correcto.

En lo que respecta a la interfaz, la misma está copiada del arcade, lo cual no necesariamente es bueno, por ejemplo no se aprovechó la ventaja que otorga en la PC un mouse.

Se necesita una pequeña curva de aprendizaje, aunque hay ayudas a lo largo del juego que enseñan los trucos necesarios para convertir en victoria un partido parejo.

El aspecto negativo del juego pasa por la falta de opciones y extras como diferentes niveles de dificultad, editor de jugadas, periodos más largos, un modo de temporada y fundamentalmente la imposibilidad de jugar a través de módem.

Aún a pesar de que Midway podía haber conseguido un producto mejor, el juego es realmente adictivo. Midway dejó pasar una buena oportunidad de convertir un excelente juego en un clásico con cambios obvios y sencillos de concretar. ✕

¿POR QUÉ EL PROMEDIO?

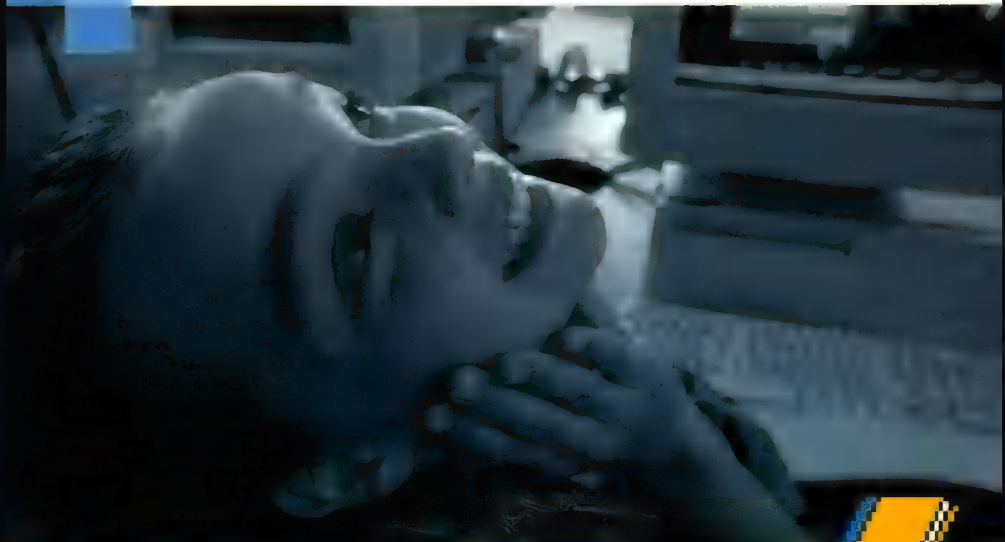
QUE TIENE: Un juego de fútbol americano con mucha acción y poca estrategia.

LO QUE SÍ: La adición del juego, los gráficos 3D.

LO QUE NO: La falta de diferentes niveles de dificultad, el no poder jugar en red o a través de módem.

84%

Microsoft®



Enciclopedia

Microsoft®

ENCARTA

99

El mundo cambia,
también debe cambiar la
MANERA EN QUE SUS
hijos aprenden
SOBRE ÉL.





Actua Tennis

Los juegos de tenis siguen siendo una asignatura pendiente

Por Diego Rivas

El nuevo juego deportivo de Gremlin muestra una mejora en los gráficos respecto de versiones anteriores, pero el nivel del juego continúa lejos de ser atractivo.

Los juegos de tenis han sido siempre en PC una doble falta durante un tie break. La fórmula de utilizar gráficos elementales en juegos con un nivel de adicción nulo generalmente no traen buenos resultados. Sin embargo, ese fue el camino que prefirieron seguir siempre las compañías en el diseño de juegos de tenis.

Desde el punto de vista del juego, el Actua Tennis presenta cinco alternativas. La primera es Quick Match donde se puede jugar contra un jugador al azar en una superficie también al azar. La segunda es el Single Match donde se juega un único partido contra un oponente elegido en la superficie seleccionada. La tercera opción es el Network Match que permite que jueguen de dos a cuatro jugadores en una misma computadora o a través de una red, Internet o un módem. Una cuarta posibilidad es el Single Tournament donde se puede ser uno de los 16, 32 o 48 jugadores que participan de uno de los 10 torneos de la ATP tour que se pueden elegir. Por último, está la alternativa de jugar un World Tour donde podemos participar de múltiples torneos con el objetivo de mejorar nuestro ranking mundial y

con suerte convertirnos en el número 1 del mundo.

Con respecto a las opciones, Actua Tennis permite jugar singles y dobles masculinos o femeninos y dobles mixtos. En todos los casos se pueden jugar al mejor de 1, 3 o 5 sets, que pueden ser cortos (terminar en el tie break) o largos. Además se puede seleccionar entre cinco niveles de dificultad distintas donde la diferencia más significativa es el timing necesario para efectuar el saque. En los tres primeros niveles inferiores conseguir aces (saques no devueltos por el oponente) es muy fácil y hasta es posible ganar un game sólo con aces.

Se puede elegir crear un jugador o ser alguno de los top del tenis mundial. Las características principales de los jugadores estrellas están bien representadas, por ejemplo jugué un partido contra Patrick Rafter y el individuo no paraba de subir a la red.

Gremlin aprovechó la aparición de los gráficos 3D para solucionar parte del problema de este tipo de juegos. Los poseedores de tarjetas de 3D si bien no se encontrarán con una grata sorpresa, notarán una mejora importante con respecto a otros juegos de tenis. Igualmente los gráficos parecen un tanto viejos, no malos, simplemente no están al nivel de la tecnología 3D vista en otros juegos deportivos como los de EA Sport.

No sólo los jugadores fueron animados utilizando la última tecnología de captura de movimientos, sino que también se animaron los ball boys, jueces de línea y hasta el umpire. Los partidos se desarrollan en courts realizados en 3D y seleccionando diferentes cámaras, por lo que es posible jugar el partido desde cualquier ángulo o vista imaginable. Los puntos salientes son los jueces de línea señalando cuando la pelota es out y el tablero electrónico dentro del estadio señalando el score correcto (me pregunto por qué no lo copiarán otros juegos

deportivos). Esto suma realismo al juego y era tiempo que alguien lo implementara.

Aunque la animación de los jugadores es fluida, sus movimientos no son convincentes. No es creíble que los golpes de fondo de cancha sean efectuados como medias voleas y que la pelota sea devuelta cuando claramente no es impactada por la raqueta del jugador, tampoco resulta creíble la cantidad de veces que los jugadores manejados por la máquina terminan arrojándose al piso para devolver una pelota. Ni mencionar el hecho de que puedas dirigir el disparo en cualquier situación (aún pegando a la carrera).

Otro punto negativo es la cantidad de golpes. No hay tiros con top spin o con slice, todos los golpes son planos. La dirección y la profundidad de los golpes se efectúan con los mismos controles que se maneja el movimiento de los jugadores, con lo cual a veces se complica realizar los desplazamientos de los tenistas. El globo es otro golpe que trae problemas, porque al levantar la pelota, ésta se va de la pantalla y es muy difícil seguirla y por consiguiente saber donde debería para efectuar el smash.

Por último, la inteligencia artificial ha sido mejorada con respecto a otros simuladores, hasta el momento no he encontrado la forma de ganar sistemáticamente el punto. Si subis a la red estate preparado para un passing shot o un globo, si te quedas en el fondo de la red prepárate para correr de esquina a esquina.

En síntesis ■ si sos un apasionado del tenis podés encontrar en este juego un pasatiempo, si no lo sos hay mejores juegos en los que invertir tiempo y dinero. Mientras tanto, seguimos a la espera de un juego de tenis sólido. ✕

¿POR QUÉ EL PROMEDIO?

QUI TIENE: Un juego de tenis con buenas opciones, pero poca adicción.

LO QUE SI: La inteligencia artificial. Las

opciones de juego. El tablero electrónico.

LO QUE NO: Los movimientos de los jugadores.

La falta de variantes en los golpes.

70%



Microsoft es una empresa



el
regalo
que
sorprende



con **productividad,**
conocimientos
y **diversión.**



Hasta cuando quieres jugar hoy?

Microsoft

hardware

UNA COMPLETA REVISIÓN DE LOS ÚLTIMOS ADELANTOS EN LA TECNOLOGÍA INFORMÁTICA

hardware

PROMEDIO
90%



Ficha Técnica



Teppro 3D Hulk III

Una de las primeras placas en utilizar la tecnología Voodoo Banshee

La Hulk 3D III funciona a base del Voodoo Banshee, un nuevo chip de 3Dfx que procesa tanto imágenes en 3D como en 2D con una excelente performance en ambos modos.

El nuevo Voodoo Banshee

Luego de la salida del Voodoo Rush, 3Dfx vuelve a la competencia de las placas 2D/3D con el Voodoo Banshee. Este chip básicamente es el Voodoo2 sin un segundo procesador de texturas.

Un segundo procesador de texturas hace que los juegos 3D más complejos que requieren normalmente 2 pasos de renderización (uno para las texturas y otro para las luces), lo hagan en uno solo, incrementando así la performance del juego.

Para compensar este problema, el reloj

del Banshee ha sido aumentado de 90MHz a 100MHz. Esta diferencia en conjunto con unos buenos drivers, hacen que la Hulk 3D III sea más rápida que cualquier placa con Voodoo2 en Direct3D.

Capacidades en 2D y 3D

Gracias a sus 16MB de SGRAM, la Hulk 3D III soporta resoluciones de hasta 1900x1440 en 2D y 1600x1200 en 3D.

Su compatibilidad se extiende más allá que a los juegos que soportan Voodoo2 (Direct3D, OpenGL y Glide) ya que también soporta Voodoo Graphics y Voodoo Rush, así que se puede decir que soporta casi todos los juegos que soporten aceleración 3D.

Así como pasó cuando salió el Voodoo2, es evidente que algunos juegos van a necesitar de "Patches" para que sean completamente compatibles con esta nueva tecnología, así que si hay algún juego que resulta problemático en lo que respecta a compatibilidad de drivers, no hay que preocuparse, sólo hay que esperar al Patch indicado.

Los drivers con los que viene son muy completos y permiten configurar a los modos Glide, Direct3D y OpenGL.

Conclusión Final

La Teppro Hulk 3D III es la primera placa 2D/3D AGP 1X que apareció en el mercado que funciona a base del chip Voodoo Banshee, y es una excelente opción para

aquellas personas que no quieren gastar mucha plata en comprar una placa 2D y una 3D con el chip Voodoo2 o 2 Voodoo2 en SLI. Su precio accesible y su performance superior hacen a la Hulk 3D III una muy buena opción para todos los jugadores.

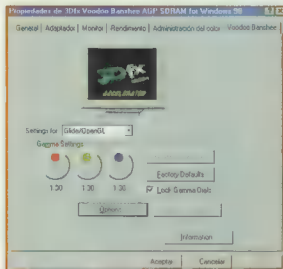
Benchmarks

Quake

320 x 200 - 50.2 c/s
640 x 480 - 40.3 c/s
1024 x 768 - 28.8 c/s

Forsaken

640 x 480 - 141.83 c/s
800 x 600 - 89.82 c/s
1024 x 768 - 60.20 c/s



Los drivers con los que viene son muy completos y permiten configurar a los modos Glide, Direct3D y OpenGL.


¿POR QUÉ EL PROMEDIO?

QUE "SI" HAY: Una placa 2D/3D con el nuevo chip de 3Dfx Voodoo Banshee.

LO QUE "SI": Soporte de múltiples tecnologías tales como Glide, OpenGL y Direct3D. Soporte de Altas resoluciones.

LO QUE NO: Posee un solo un procesador de texturas lo que baja el rendimiento de las renderizaciones.

90%



Ocho de ellos contra uno de ustedes.

Finalmente, una lucha justa ha llegado con...

Diamond te ofrece la más alta línea en productos multimedia. Si querés experimentar nuevas sensaciones en juegos 3D, elegí a Diamond Multimedia y su línea de aceleración Monster. Con Monster tendrás más velocidad, más acción y muchos más juegos para disfrutar. Si lo que buscás es la mejor experiencia en sonido, capáz de llegar directamente a tu corazón, elegí Diamond Multimedia y su línea de sonido Monster Sound. Aumentá tu diversión, tu productividad y tu creatividad. Para obtener detalles acerca de las promociones actuales, visítanos hoy mismo en Internet www.diamondmm.com o comunicate con tu proveedor de hardware.



DIAMOND
MULTIMEDIA

Acelere su mundo



Placas de sonido PCI

¿Aureal 3D? ¿Enviromental Sound Extensions? ¿DirectSound3D? ¿Dolby Digital?
En este informe te contamos que hace cada una para que decidas cual te conviene

Por si no lo notaron, desde los últimos 2 meses empezaron a salir una cantidad impresionante de placas de sonido PCI y junto con estas, un montón de nuevas tecnologías para poder "sentir" el sonido en toda una habitación (y no exactamente subiendo el volumen). De todas las marcas, sin duda Diamond Multimedia y la archiconocida Creative Labs son las más importantes.

Monster Sound M80 y MX200



La diferencia de precio entre ambas es de \$50. Básicamente son la misma placa, salvo la diferencia de que la M80 viene con un WaveTable más chico y soporta solo una salida estéreo. La MX200, por el contrario, tiene un muy buen WaveTable (basado en el set de samples de la Roland Sound Canvas) y soporta DirectSound3D con 2 salidas estéreo independientes.

Ambas placas utilizan los algoritmos de sonido Aureal 3D (A3D) para poder posicionar los sonidos en el espacio, sin embargo utilizan un DSP (Procesador de Señales Digitales) en vez de un chip Aureal.

Para más información sobre la Monster



Sound MX200, ver el review de la Monster Sound 3D que se encuentra en el número 8 de XTREME PC.

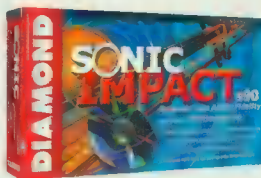
Sonic Impact s70 y s90



La Sonic Impact utiliza el último acelerador de audio PCI de ESS: Maestro2, el cual tiene una mejora bastante significativa comparado con el Maestro 1.

Tiene 2 salidas estéreo (Line-Out y Speaker Out) pero no independientes. El MIDI suena bastante bien, pero no es espectacular.

También soporta DSS (Downloadable Samples) para los juegos que lo soporten.



El puerto para Joystick funciona con la mayoría de los controladores, pero en el archivo READ.ME especifica que ningún controlador de "3.3 volts" funcionará correctamente (estos incluyen entre otros al Thrustmaster Millennium 3D Interceptor y a los gamepads de Rage3D).

A pesar de todo, el modelo s70 es una buena placa de sonido a un bajo precio.

En el modelo siguiente, el s90, aparecen algunas mejoras muy tentadoras y sin dudas la más significativa es la incorporación de

los sistemas Aureal 3D y DirectSound3D para poder proyectar sonidos en el espacio. Sigue teniendo sólo una salida estéreo independiente pero su WaveTable ha sido ligeramente mejorado.

Ambos modelos funcionan perfectamente en DOS. La Sonic Impact s70 cuesta alrededor de los \$75 mientras que la s90 cuesta \$120 aprox.

Sound Blaster PCI 64, PCI 128 Creative Ensoniq AudioPCI



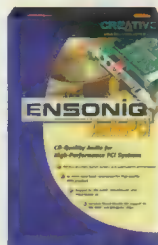
La Ensoniq AudioPCI fue la primera de la línea de Creative Labs en ser PCI. Viene con 32 voces de midi y una salida estéreo. No es una maravilla ni mucho menos, pero para aquel usuario que quiere una placa de sonido compatible y un midi bastante aceptable es sin duda su mejor opción.

El modelo que sigue es la Sound Blaster PCI 64. Esta ya es una placa más potente que trae soporte para DirectSound3D con hasta 2 salidas estéreo independientes y hasta 8Mb de memoria en WaveTable.

Para más información acerca de estas 2 placas se recomienda leer el review que también se encuentra en el número 8 de XtremePC.

Finalmente salió la Sound Blaster PCI 128





Esta soporta DirectSound3D con 2 salidas estéreo independientes (para poder aprovechar al máximo estas 2 salidas estéreo, Creative sacó al mercado un sistema de parlantes llamado PC-Works

por hard. ES 16-bits digital y un procesador de 4000MIPS para soportar Ambiental Audio Extensions (un sistema de sonidos en 3D parecido al Aureal 3D, pero que trabaja de otra forma). EAX es un set de extensiones del DirectSound 3D de MS, haciendo que los diseñadores de juegos puedan agregar estos algoritmos de sonido 3D sin comprometer la compatibilidad de sus juegos y esto se debe a que en los drivers viene una utilidad que permite configurar los "Ambientes" de cada juego, por ejemplo en el FIFA 98 (juego que salió antes del EAX) se escuchaba la tribuna desde distintos puntos en toda la habitación.

dad) y una salida a múltiples canales.

Monster Sound MX300

El nuevo modelo de la Monster Sound viene con mejoras bastante significativas. La primera es que soporta A3D 2.0, la segunda versión del Aureal 3D, en la cual se han mejorado los algoritmos de sonido en 3D.

Otra diferencia con la MX300 es que ahora se puede escuchar en los 4 parlantes sin que la aplicación este optimizada para Aureal 3D.

La tabla de MIDI soporta hasta 320 voces a las cuales se le pueden aplicar varios efectos tales como "Delay", "Distortion" o "Wan-Wah".

Al igual que la Sound Blaster Live! la MX300 también soportará la decodificación de los canales Dolby Digital del DVD.

Es una muy buena opción para los fanáticos de los juegos tipo "Quake" ya que el Aureal 3D te pone en el medio de la acción.



Tiene salida para 4 parlantes (independientes) y en un futuro soportará decodificación de los canales Dolby Digital AC-3 del DVD. Es fuertemente recomendable usar esta placa de sonido con 4 parlantes ya que es ahí cuando el EAX produce cambios realmente significativos.

Soporta 3 entradas SPDIF (CD digital, I2S y un SPDIF externo para cualquier otra utili-



Sound Blaster Live!

La última maravilla de Creative Labs y una de las mejores placas de sonido que se pueden encontrar en el mercado hoy en día. Esta tiene un sintetizador de 192 voces

	SOPORTE 3D	A FAVOR	EN CONTRA	PUNTUAJE
SONIC IMPACT S70	Ninguno	Bajo precio. Buen sonido digital y un MIDI decente	No soporta sonido en 3D. Problemas con algunos Jejeffects	75%
SONIC IMPACT S90	Aureal 3D DirectSound 3D	Bajo Precio. Mejoras en el sonido digital. Soporte de Aureal 3D	El MIDI sigue igual	85%
CREATIVE ENSONIQ AUDIOPCI	Ninguno	Muy bajo precio. Buen MIDI y compatibilidad 5.8. en OS	No soporta sonido en 3D. Pocas voces de MIDI	70%
SOUND BLASTER PCI 64	DirectSound 3D	Salida a 4 parlantes. Soporte de audio en 3D	Algunos problemas mínimos con el MIDI	85%
SOUND BLASTER PCI 128	DirectSound 3D	Muy fácil de instalar. Soporta 4 parlantes	Problemas con el MIDI	87%
SOUND BLASTER LIVE!	EAX DirectSound 3D	Múltiple soporte de tecnologías 3D. Excelente MIDI	El precio. Pocas juegos con soporte de EAX	95%
MONSTER SOUND M60	Aureal 3D DirectSound 3D	Soporte de múltiples formatos de audio 3D	No funciona en OS. El MIDI	79%
MONSTER SOUND MX200	Aureal 3D DirectSound 3D	Excelente salida de audio 3D. Soporte de 4 Parlantes	No funciona en OS	90%
MONSTER SOUND MX300	Aureal 3D 2.0 DirectSound 3D	Salida para 4 parlantes. El MIDI. Soporte para OS	No posee entradas y salidas digitales	95%



Wicked 3D

La alianza perfecta, los mejores lentes estereoscópicos y la versatilidad de la Voodoo2 llevada al extremo

Metabyte era una empresa dedicada exclusivamente a investigar nuevas tecnologías y desarrollar drivers de video para terceros. Pero, en un intento por acercarse al consumidor, han decidido salir al mercado con su propia placa 3D basada en Voodoo2 y competir con grandes compañías como Creative y Diamond.

Con el afán de poder diferenciarse, han decidido construir sus propios drivers, de manera que pueda expresarse al máximo la ya conocida y probada Voodoo2.

¿Será esta propuesta lo suficientemente tentadora para el consumidor?

■ Mismo diseño, diferentes drivers

La placa en cuestión, cumple con el diseño de referencia de 3dfx, utilizando la mayor configuración posible de memoria: 4/4/4 (12Mb).

Por tal razón, uno debería esperar una performance similar a otras voodoo2 del mercado, ¿No? NO.

Lo que hace tan especial a la Wicked3D son los drivers que utiliza. Al ser una empresa especialista en software, se han dedicado a optimizar y ofrecer nuevas funciones a través de sus drivers, brindando desde una mayor velocidad en Direct3D hasta la posibilidad de ampliar la resolución a más de 800x600 en una sola placa.

Uno de los problemas con que uno se encuentra al utilizar una voodoo2, es la imposibilidad de superar la barrera de los 800x600, salvo que se posea otra placa que permita hacer SLI y llevarlo a 1024x768. Pues bien, esto ha terminado. Con la Wicked3D es posible llegar, con una sola placa, a la increíble resolución de 1024x672 y con dos placas en SLI a 1024x1024, ya sea en Glide, OpenGL o Direct3D.

Sin embargo, al exigir a la placa una mayor calidad de imagen, puede perderse

cierta performance y producirse una cierta caída de los fps del juego.

Otra ventaja que ofrece la Wicked3D, es la posibilidad de conectar otra placa voodoo2 en SLI, cualquiera sea su marca. Así, aunque ya tengamos una Monster II, podemos conectarla a la Wicked3D y aprovechar las ventajas que ofrecen sus drivers.

■ Magia en 3D

Alguna vez habremos visto u oído sobre alguna película en 3D, donde para poder lograr ver los efectos 3D se necesitaba de unos anteojos medio ridículos con una lente roja y otra azul.

Esto era así, debido a que a través de los anteojos y la doble imagen en pantalla, se producía un efecto estereoscópico que engañaba al ojo y daba un efecto de profundidad y fuera de pantalla de ciertos objetos y personas.

Bueno, el sistema se ha actualizado y a llegado a nuestras computadoras. Cuando jugamos al Quake 1 o 2, nos maravillamos por su engine en 3D, pero en realidad seguimos viendo al mismo desde una perspectiva 2D. Gracias a la gente de H3D, una compañía dedicada a fabricar lentes estereoscópicos para nuestras PCs, se puede lograr el mismo efecto de las películas en nuestros juegos favoritos.

Pero esta vez los anteojos no son de cartón, sino que representan lo último en tecnología virtual. Un par de anteojos digitales que pesan gramos, un receptor infrarrojo ubicado encima del monitor y los drivers necesarios, son todo lo que necesitamos para sentir que "estamos ahí", formando parte de la acción y no sólo como meros espectadores.

Al principio, vimos con cierto escepticismo al sistema, conociendo lo poco atractivos que han sido los anteriores intentos por ofrecer una "realidad virtual" (cascos pesados, anteojos, etc.). Pero a los minutos de estar probando los anteojos, quedamos


maravillados por el efecto logrado. Es impresionante jugar al quake 2 viendo como se acercan los enemigos hasta poder "tocarlos", los pasillos tienen una profundidad que parece estar uno caminando realmente por ellos, las explosiones que estallan en la cara, y los disparos del lanzacohetes y sus partículas que parecen salir de pantalla.

Sin embargo, existe un pequeño número de juegos disponibles para dicho sistema: El Quake 1 y 2 (y todos sus derivados), el Nuclear Strike y el Andretti Racing.

Metabyte, sabiendo de la potencialidad que brinda H3D, decidió hacer una de las jugadas más importantes y por la cual se destaca frente a los demás: Sobre nativo de los anteojos a nivel del driver.

Esto significa que no es necesario que el desarrollador del juego adapte el mismo para soportar los anteojos, sino que son los mismos drivers de la Wicked3D los que se encargan de realizar el efecto sobre el juego.

Gracias a esto, la Wicked3D ofrece una lista de más de 120 títulos preparados para ser utilizados con los anteojos H3D (Tomb Raider I, II y III, Half-Life, SHOGO, Need for Speed III, Blood 2, son algunos de ellos).

Para ello, Metabyte no sólo decidió comercializar la Wicked3D, sino también el sistema H3D, rebautizándolo como WickedVision, ofreciendo la mejor solución al usuario fanático de los juegos 3D. 

¿POR QUÉ EL PRO-MEDIO?

LO QUE TIENE: Excelente placa 3D con el chip Voodoo2.

LO QUE SÍ: Los drivers. El cambio de resolución de pantalla a más de 800x600. La excelente performance en Direct3D, la posibilidad de agregarle los anteojos 3D y disfrutar de una gran cantidad de juegos.

LO QUE NO: El paquete no trae ningún juego, sólo los drivers. Puede caer la performance de los juegos si se aumenta demasiado la resolución.

95%

¿Cómo puedo ver mejor los juegos 3D
gastando lo menos posible?

Si se trata de
aceleradoras 2D y 3D

Teppro
es el especialista!

Teppro reconocido por sus productos de máxima calidad a bajo precio,
te presenta lo último en aceleradoras 3D-real.

Precio sugerido al público IVA incluido, pregunte por promociones en Expo



\$270.-

Hulk III Banshee 16MB

- Nueva generación aceleradora 2D/3D
- Voodoo Banshee 128bit de 3Dfx
- Bus AGP
- 16MB
- Soporta 3Dfx GLide, Direct3D, Directx6, Open GL,
- Mejorado para Pentium II
- Ideal para juegos 3D-real de última generación y trabajos 2D, 3D, y CAD



\$240.-

Hulk III 12MB

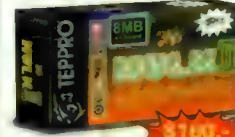
- 3D Voodoo2 de 3Dfx
- 12MB
- SLI (2 Hulk III) compatible: instalando otra 3D Hulk III se obtiene el doble de performance y 24MB
- Soporta 3Dfx GLide, Direct3D, Directx6, Open GL
- Mejorado para Pentium II
- Ideal para Juegos 3D-real de última generación



\$268.-

Impact 550 TNT 16MB

- 2D/3D nVIDIA Riva TNT 128bit
- Bus AGP2x
- 8/16MB SGRAM
- Soporta Direct3D, Directx6, Open GL.
- Ideal para trabajos profesionales, 2D, 3D, CAD y juegos 3D-real



\$160.-

Hulk II 8MB

- Voodoo Graphic de 3Dfx
- 8MB
- 100% compatible sin necesidad de patch
- Soporta 3Dfx GLide, Direct3D, Open GL
- Ideal para Juegos 3D-real de última generación

Identifique la caja, no se deje engañar por falsificaciones o OEMs.
PÍDALO EN LAS MEJORES CASAS DE COMPUTACION !!!



Asia Computers Trade Co.,

Representante exclusivo en Argentina

Consulte precio al gremio: 954-6000/6001



NVIDIA
RIVA 128 TNT

Envíos
a todo el país



TEPPRO

www.teppro.com

WEB EN ESPAÑOL



Diamond Supra Video Kit

El accesorio ideal para videoconferencias

Si conoces programas como el Netmeeting o el Internet Phone sabrás que una cámara conectada a la PC es un dispositivo muy útil a la hora de conocer nuevas personas en Internet. El Supra Video Kit de Diamond te trae todo lo necesario para poder sostener una conversación más personal con tus amigos.

La cámara

La cámara que viene en el Supra Video Kit es parecida a una filmadora, captura video en vivo y lo manda a la computadora. La diferencia es que no graba las imágenes en un cassette de video, sino que las manda a través de un cable analógico hacia la placa capturadora.

En la parte posterior de la cámara se encuentran una serie de interruptores para poder realizar todos los ajustes necesarios para obtener una mejor imagen (Foco, Control de luz, Control de Color, etc.).

La placa capturadora

A diferencia de muchas cámaras que se pueden encontrar en el mercado, esta no se conecta ni al puerto paralelo ni al USB, sino que se conecta a una placa capturadora de video PCI.

Esto hace que los recursos que utilice sean menores y que la velocidad de captura sea mucho mayor perdiendo así muchos menos cuadros.

La placa viene con 2 conectores, uno para la cámara y otro para que puedas conectar

la VCR u otra filmadora.

Detalles finales

Entre los programas que te trae están el Netmeeting 2.0, el VMail, el Gotcha 2.0 y el MGI VideoWave.

En conclusión el Supra Video Kit te ofrece la oportunidad de poder realizar videoconferencias con tus amigos de todo el mundo a través de Internet. **X**

¿POR QUÉ EL PROMEDIO?

QUIEREN: Un Kit Camera/Capturadora para poder realizar videoconferencias en internet.
LO QUE SI: Muy buena calidad de captura de video. El software.
LO QUE NO: El precio.

89%



SideWinder Force Feedback Wheel

Era sabido que cuando Microsoft se decidiera a incluir en su línea SideWinder un volante, lo haría con bombos y platillos. Ahora ante la aparición del SideWinder FF Wheel no sólo comprobamos lo que una empresa de control puede lograr a nivel tecnológico, sino de diseño, a un precio por lo que se ofrece cambio, bastante accesible.

El volante es uno de los mejores en cuanto a control y sensación. Posee seis botones en el frente (más uno en el centro exclusivo para encender y apagar el FF) y dos en la parte trasera, que sirven como botones séptimo y octavo, pero que cumplen la función de acelerador y freno en el caso de no estar utilizando la pedalera incluida en el paquete, aunque muy cómoda y de exquisito diseño, tiene un pequeño detalle: Los dos pedales de freno y acelerador tienen la misma

resistencia lo que le quita algo de realismo. ¿Qué le costaba al gran Bill que el pedal de freno fuese un poco más duro? Un punto positivo es su sistema de "agarrar" a los escritorios cualquiera que sea el lugar en que tenemos nuestra PC, ya que consiste en un solo soporte en el medio del volante, que se puede colocar en cuestión de segundos y dejarlo firme para un perfecto control.

En el paquete incluyen unos drivers muy completos que permiten reconfigurar todos y cada uno de los botones a la función que nos parezca más conveniente (incluso podemos generar combinaciones de ellas, con la presión de un solo botón), siempre y cuando el juego corra bajo Windows 95/98.

Uno de los pocos problemas que le encontramos en nuestros tests es que muy difícil "volantear" con el FF encendido, ya que al igual que el Joystick con FF no posee un sistema para que el volante vuelva solo a un punto céntrico, lo que hace que en

momentos de una patinada, perdamos la noción del centro del volante para estabilizar la situación. Sin embargo es un problema que se soluciona con la práctica.

En resumen, el SideWinder FF Wheel es la opción ideal para los expertos de los juegos de coches que quieran experimentar la jugabilidad que otorgan los buenos volantes y que tengan el presupuesto como para afrontar la inversión. **X**

¿POR QUÉ EL PROMEDIO?

QUIEREN: El mejor volante con Force Feedback, tanto por la performance como por el soporte de los programadores.
LO QUE SI: El sistema de agarre. Los efectos de fuerza son efectivos. Provee un mejor control sobre los juegos.
LO QUE NO:

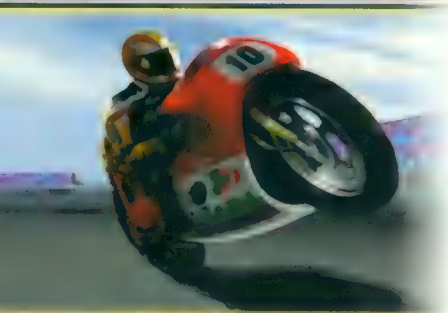
"Volantear" con el FF encendido implica un tiempo de práctica.

86%



TODO EL CONTROL

Casco UR GEAR



Volante Per4mer UP-200



Volante Per4mer UP-181



Para mayor información:
Blanco Encalada 2245 - 1º Of. 39
Boulogne (La Horqueta) - Tel: 513-7400



multimedia

UNA SELECCION DE LOS PROGRAMAS INFANTILES Y EDUCATIVOS MAS INTERESANTES



Hugo: El Roble Mágico

¡At, su topa está perdido en el bosque y deberás encontrarlo hasta Hugo!

■ Por Mauricio Urbides

Ya todos sabemos bien quién es Hugo y cuál es su familia, como también quien es su enemiga de toda la vida.

Una tarde en el Bosque Hugo estaba con ellos disfrutando en el bosque de una tarde de picnic. Luego de haber almorzado, sus hijos deciden ir a jugar, y uno de ellos es atraído por un árbol embrujado, el cual lo succiona y lo transporta a un lugar alejado. Al caer, de la nada se encuentra con Moley, un topo amigo, quien le dará un mapa, un poco viejo, que de todas maneras le será de gran ayuda para llegar al Roble Mágico y así retornar con toda su familia. Es entonces cuando nosotros deberemos ayudar a Rat, resolviendo los problemas que se le interpongan en el camino. Pero tendremos otro obstáculo más importante que superar y es el tiempo. Siempre estaremos acorralados por el y tendremos que recorrer de un punto al otro del mapa en el menor tiempo posible. A medida que realicemos bien las

tareas, nuestro amigo el topo nos irá agregando arena a nuestro reloj, para que tengamos más tiempo disponible, y si nos equivocamos, el tiempo se nos acabará más rápidamente.

■ El juego

A medida en que nos internemos en el bosque, y nos enfrentemos a los obstáculos o inconvenientes con determinados animales, siempre deberemos resolverlos con problemas matemáticos, por ejemplo:

En una ocasión tendremos que darle de comer a cuatro pichones hambrientos, pero su suerte depende de que nuestra habilidad para jugar con las fichas del Domino sea muy buena, ya que deberemos encontrar el patrón correspondiente a cada secuencia, entre las fichas sueltas y así poder alimentarlos.

Por otra parte, habrá que reencontrar a una pareja de gusanos enamorados, por lo que tendremos que jugar al juego de la memoria, encontrándolos a cada uno su pareja y así poder despejarle el camino de los insectos y animales que les obstaculizaban el paso. También, en algún momento determinado se nos aparecerán dos temibles lobos, los que no son muy amigables, y los cuales por la única forma que nos dejarán vía libre por el camino que elijamos recorrer es, resolviendo la cantidad de centímetros cuadrados que tenga pintada una determinada figura, y si lo resolvemos de manera acertada, éstos espantados por nuestra gran habilidad

matemática huirán.

Cuando estemos cerca de algún río tendremos que impedir que unos conejitos indefensos sean lanzados por una catarata, pero para poder brindarle nuestra ayuda deberemos resolver la operación matemática que lleve cada uno en su cartel y ponerla en la canasta con el resultado que corresponda, así el conejo saltará a tierra firme o de lo contrario, caerá al precipicio.

Otra tarea que deberemos realizar, es ayudar a un pequeño pez, el cual quiere conquistar a su vecina pero no puede, ya que es demasiado pequeño, pero, si logramos responder correctamente a las preguntas numéricas, él irá creciendo hasta tener el tamaño suficiente y así poder saltar hacia su futura novia, de los contrario cada respuesta inválida, hará apurar al reloj a que suene, despertando así al cocodrilo, el cual siempre se levanta con mucha hambre.

En algún momento deberemos jugar al tiro al blanco, calculando la distancia del blanco, la resistencia del arco y por cuanto tiempo tendremos que tener tensa la cuerda, para llegar a la distancia que nos indique el marcador.

Otras tareas, pero más sencillas, son por ejemplo, marcar el reloj la cuerda a la misma hora que la que marca el digital, o marcar en el reloj digital, lo que marca el reloj a cuerda, o como también realizar simples ecuaciones, adivinando, dando el resultado y un número, el cual corresponde al casillero vacío.

Para finalizar, cabe destacar que El Roble Mágico está realizado para chicos de seis a trece años, los cuales aprenderán nociones básicas y sencillas de las matemáticas, y al mismo tiempo se divertirán con uno de sus personajes favoritos. ✕



EN ESTE MUNDO HAY COSAS...
QUE NO TE PODES PERDER !!!

MUTANT GENERATION

Año 1 - Número 1

\$290

**BATTLE
CHASERS**

¿Estás listo para el nuevo
comic de Joe Madureira?

**SOUTH PARK
SPAWN
NINJA SCROLL**

X-MEN

COMICS - MANGA - ANIME - TOYS - TV - VIDEO - ART. COLECCIONABLES

**A LA VENTA EN TODOS LOS KIOSCOS
A PARTIR DEL 12 DE DICIEMBRE**

Conocé nuestra página Web en www.visitweb.com/mutantgeneration

juego extendido

EL RINCON DONDE ANALIZAMOS LAS ÚLTIMAS EXPANSIONES Y PATCHES DE TUS JUEGOS FAVORITOS

Compañía / Distribución:

Descent Freespace: Silent Threat

Por Santiago Videla

Sin lugar a dudas, Descent Freespace es uno de los mejores títulos de este género que ha salido este año y seguramente muchos de ustedes estaban esperando que esta expansión saliera a la venta. Desafortunadamente Silent Threat no ■ lo que debería haber sido porque si bien no es un mal agregado, no está a la altura del juego.

Esta expansión tiene 12 misiones nuevas en su modalidad de campaña y 31 misiones individuales, muchas de ellas realizadas por fanáticos de este juego. La historia en este caso empieza un poco después de lo que fue el final del Freespace, lo malo ■ que para jugar esta nueva campaña no es posible hacerlo utilizando el o los pilotos que ya habíamos usado, en lugar de eso ■ necesario crear uno nuevo.



Silent Threat también agrega 2 naves nuevas para ser usadas por nosotros, un par de nuevos enemigos y una gigantesca nave que es la que habrá que destruir en el final.

En resumen, si ustedes suelen jugar este juego por red, módem o son de los que les gusta armar sus propias misiones entonces esto es lo que están buscando, si en cambio lo que quieren es jugar una campaña del calidad de la del Freespace, olvidenlo porque se les va a terminar antes de lo que se imaginan.

Lo que sí:
Lo que no:

65%

Compañía / Distribución:

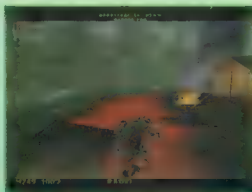
Spec Ops: Ranger Team Bravo

Por Maximiliano Penalver

Cuando Spec Ops: Rangers Lead The Way hizo su aparición hace unos meses por la redacción, fue en parte una gran decepción. No sólo por la enorme cantidad de bugs que lo poblaban, sino por la ausencia de un "prometido" modo Multiplayer.

Pese a esto, la gente de Ripcord, apoyó a la gente que compró su producto dentro de lo posible, mediante el lanzamiento de los ya tradicionales (desgraciadamente) patches, que le agregaron nuevas texturas para Voodoo 2 y una inteligencia artificial superior, entre otras mejoras. Ahora nos llega este disco de expansión, que por suerte, convierte a Spec Ops en lo que debería haber sido en un primer momento. Un juego que crea un nuevo subgénero dentro de los arcade 3D.

Con tres nuevas y excelente campañas que se desarrollan en Bosnia, durante un terrible tempo-



ral de nieve, Vietnam (que ■ sin lugar a dudas la mejor campaña de todo el juego) sobre todo la tercera misión en la que tenemos que encontrar y rescatar a un grupo de prisioneros en un B-52, y la tercera que ■ la única que no está basada en datos actuales, que transcurre en un futuro posible en Iraq. Todas ellas están realizadas con un alto grado de detalle y generan en conjunto una terrible adición.

Pero la verdadera estrella de la película es el modo Multiplayer que es poco más que espectacular. Con soporte para modos Deathmatch y un efectivo modo cooperativo, hará las delicias de los fanáticos de este tipo de encuentros. En el paquete se incluyen siete niveles muy bien diseñados que posibilitan el encuentro de hasta seis jugadores simultáneamente. Así como también se permite desarrollar partidos de Team Deathmatch y la opción de jugar todas las campañas del juego en todos los modos Multiplayer que citamos en las líneas anteriores. En resumen, si tenés el Spec Ops no lo dudes, esta expansión te va a dar todo lo que estabas esperando y más...



Lo que sí:
Lo que no:

82%

Compañía / Distribución:

Age of Empires: Rise of the Rome

Por Guillermo Belziti

Age of Empires fue uno de los pocos juegos de estrategia en tiempo real del año pasado que realmente marco un estilo. Con muchísima aceptación por parte de los jugadores rápidamente se convirtió en un clásico, a pesar de que se necesitó de un patch para corregir algunos errores importantes en su versión original.

Hasta el momento ninguno de los discos de datos comercializados era oficial y



aprobado por Microsoft, pero finalmente, como para ir entreteniendo a los fans hasta que los estudios Ensemble terminen su continuación, han lanzado este disco de datos, que realmente vale la pena.

Lo primero que notamos al instalar Rise of the Rome es que verificamos qué versión de Age of Empires tenemos instalada para actualizarla a la última versión. El programa está en inglés y no discrimina la versión en español, permitiendo instalarlo sin importar el idioma, claro está que sin hacer la traducción.

Entre las novedades que incorpora este producto con tan sólo una (pero extensa) campaña encontramos mejoras para los modos de un jugador y Multiplayer. Entre ellas la inteligencia artificial para evitar los problemas que comentamos en nuestro review del número 2, se agregaron unidades nuevas, como camellos, nuevos tipos de elefantes con carro, barcos equipados con lanzallamas, entre otras y como bonus, las estructuras cuentan con nuevos upgrades, únicos de esta versión.

La más apreciable de las modificaciones, sin embargo, es la que permite en el modo Multiplayer construir hasta 200 unidades, (recordemos que originalmente el límite era 50) haciendo este modo mucho más interesante.

Lo que sí. Modo Multiplayer mejorado.
Lo que no. Sólo una campaña.

79%

*PATCHES

World Cup 98 - FGO Champions League - 21 MB -

www.fifagaming.com - Este nuevo patch para el WC98 hace las delicias de todos los fans de este deporte. Convierte al juego que está preparado para jugar el Campeonato del Mundo, en la Liga de Campeones Europea, plus 8 equipos del mundo que también se incorporan. Estas son algunas características adicionales:

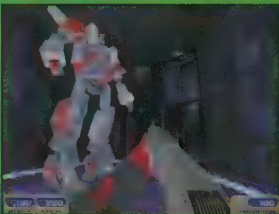
- 32 equipos europeos y 8 especiales, entre los que se encuentran Boca y River.
- 11 estadios europeos + El Maracanã
- Los clásicos ahora son con equipos europeos
- Todos los gráficos son full compatible con 3Dfx
- La bajada puede ser en un solo Zip o 21 megas o 7 zips por separado o 5 packs que pueden ser instalados cada uno por su cuenta y que contienen diferentes actualizaciones del juego, como ser los comentarios los estadios los fondos, etc.
- Además a estos zips salieron 4 más que solucionan un problema



que tenían con el enfrentamiento de dos equipos con camisetas con tonos muy parecidos que convertían al FGO Cl en injugable. El único punto negativo es que para poder tener los relatos y los verdaderos nombres de

los equipos vamos a tener que poner el juego en idioma inglés

Shogo: MAD - v2.0 - 7.2MB - (Monolith) - El Shogo está a punto de salir en nuestro país (ya está) que mejor que un patch



que solucionará varios problemas. La lista de cosas arregladas es bastante larga, pero más importante es que la parte del juego multiplayer ya funciona como se debe, ya sea por red local o por Internet entre las novedades

podemos mencionar que el juego tiene una mejorada AI o inteligencia artificial que anteriormente podía dejar a los enemigos mirándonos como estupefactos y sin mover un pelo mientras le mostrábamos hasta la marca de nuestras municiones. Hay nuevos comandos para la consola, muy al estilo del Quake II con los que podremos cambiar la velocidad de los misiles, entre otras cosas. El patch incluye también nuevos niveles para Multiplayer, atención: Los juegos grabados anteriormente no funcionan con esta versión si bien hay un truco para saltarse niveles pensado por este motivo.

*Estos son los últimos parches disponibles en www.xfiremc.com.ar

lo que viene

LAS ÚLTIMAS INVESTIGACIONES Y EL FUTURO DE LA TECNOLOGÍA

Realidad virtualizada

Por Juan Gril

Uno de los grandes problemas de la realidad virtual actualmente es que, si tuviéramos que mostrar una imagen tridimensional la cual emulara la calidad con la que nuestros ojos captan la realidad, se necesitaría un hardware capaz de procesar 80 millones de polígonos por segundo (la Voodoo2 puede hacer 3 millones en algunas circunstancias, y la Voodoo3 promete siete).

Algunos académicos entonces están trabajando en soluciones alternativas a la emulación de la realidad. Se parte de la teoría de que para algunas aplicaciones la visualización total del entorno no sería necesaria si se pudieran crear elementos que estén flotando en la realidad. Esta rama académica de la computación gráfica se llama Augmented Reality. Imagínense entonces la posibilidad de estar con un grupo sentado en una mesa y que todos podamos interactuar con objetos tridimensionales "flotando" encima de ella.

Uno de los laboratorios más importantes en esta rama de investigación está en




Yokohama, Japón. Allí, el Mixed Reality Systems Laboratory trabaja generando prototipos muy interesantes. Uno de ellos fue presentado entre otras personas por Hiroyuki Yamamoto en la última conferencia de Realidad Virtual en Atlanta, y en el Siggraph 98 en Orlando: AR2Hockey. ¿Usted se acuerda del famosísimo tejo? Bueno, imagínese jugar en una mesa (ver foto) donde el tejo es virtual, y uno lo ve a través de unos anteojos que superponen la imagen del tejo sobre la mesa, haciéndonos creer que está ahí.

Además de los videojuegos, el Mixed Reality Laboratory está trabajando en otras aplicaciones, como la de decorar virtualmente cuartos colocando los muebles y accesorios, y visualizándolos como si estuvieran delante de uno. Pero en lo que a nosotros nos concierne, las posibilidades de la Augmented Reality son muchísimas. Los cafés del futuro podrían tener mesas como estas, y en vez de jugar al tejo podríamos jugar a un juego estratégico en tiempo real (al Command and Conquer o su juego RTS preferido).

Desgraciadamente (y como es característico en esta columna) la implementación masiva de este tipo de aplicaciones van a tomar mucho tiempo.

Actualmente AR2Hockey es manejado por dos Silicon Graphics o2 (cada una procesando la visión de cada jugador) y una Silicon Graphics Origin 200 para procesar el juego.

Pero como decían en Internet el otro día, si hubiera que elegir el videojuego más jugado de en la historia por los adictos al género, el más famoso es "el juego de la espera"... de los próximos juegos y/o hardware que están por salir. 

Proximo mes: La Oficina 3D

Juan Gril investiga nuevas tecnologías para medios interactivos en PI - Grupo Clarín.

MAS INFORMACION

Para aquellos que les gustaría leer más sobre el tema, el Mixed Reality Systems Laboratory posee un sitio de web, su dirección es:

En él van a encontrar más información acerca del AR2Hockey, y además van a poder leer acerca de otros proyectos en los que el laboratorio está trabajando. El sitio de web de la Universidad de Toronto posee varios papers que ellos presentaron en diversas conferencias sobre el tema. El URL es:

Por último, el mes pasado se realizó en San Francisco la primera conferencia dedicada específicamente al tema. Su nombre fue "First IEEE International Workshop on Augmented Reality" y el sitio de web está en:



emuladores

LA SECCION RETRO PARA RECORDAR TODOS LOS CLASICOS QUE MARCARON UNA EPOCA

Por Fernando Brischetto

S NK presentó en 1990 el sistema NeoGeo. Una consola de 16 bits que tuvo muy poca aceptación por su precio, a pesar de una calidad de gráficos nunca ofrecida en una máquina de juegos hogareña.

Como el Ave Fénix

Luego de las pocas ventas al público general SNK se dedicó a desarrollar más juegos arcade basados en el hardware del NeoGeo, con una capacidad de hasta 41.25 megabytes de almacenamiento (los famosos 330 megabits que vemos en la pantalla inicial de todos sus juegos), 65536 colores (4096 simultáneos en pantalla), y 15 canales de muy buen sonido permitieron a este sistema abrirse paso en los locales de arcade con algunos juegos. Pero todo cambió en 1992, año en que la empresa Capcom sacó a la calle el super famoso *Street Fighter II*. SNK no dejó pasar mucho tiempo y aprovechó el boom causado por el juego de Capcom y se subió al tren con *Fatal Fury*, que sumaba algunos detalles al género como mayor efectos en los dibujos de fondo, y más adelante los efectos de zoom del *Art Of Fighting*, efecto que se extendería a muchos juegos más y que suele ser algo característico del NeoGeo. Creo que lo más criticable de los juegos de esta máquina es que suelen ser copias de éxitos de otras empresas, pero con calidad debajo de la de sus competidores, salvo casos como el *Metal Slug 1&2*, la serie *Super Sidekick* (Juegos de Fútbol), los *Puzzle Bobble* de Taito y quizás



los últimos juegos de lucha como ser *Real Bout Fatal Fury*.

Sin embargo, la popularidad del NeoGeo está al tope en este momento gracias a sus emuladores, NeoRage y M.A.M.E., cuyas versiones son esperadas ávidamente por los fanáticos.

Neo-PC's

Comenzando por NeoRage, la calidad de juego en nuestra PC es muy aceptable con este emulador o con el reciente NeoGem, si bien el primero está mucho más avanzado en su etapa de desarrollo. Aquí tenemos un resumen de los emus y sus posibilidades:

NeoRage (beta 1): Muy buena velocidad en una Pentium 233MMX, soporta casi el total de las Roms que están dando vueltas por Internet. Lo único malo es que no tiene sonido. Corre bajo DOS o shell de Windows.

NeoGem (0.005): Buena velocidad, casi a la altura del NeoRage, pero con algunos problemas en los gráficos, en especial con el efecto de zoom que les mencioné al principio. Requiere más memoria que el NeoRage para correr los juegos, unos 64 megas según sus autores, que son españoles. No tiene sonido. Corre bajo DOS o shell de Windows.

NeoDanji (0.025): Velocidad aceptable. Este es un emulador que debutó hace muy poquito pero ya tiene sonido fx, no música, los gráficos se ven bastante bien, alguno que otro con errores. Una característica que hace que sea el último que les recomiendo probar es que hay que renombrar las Roms de *todos* los juegos y no soporta archivos en Zip, algo más que indispensable para comodidad nuestra, obviamente.

M.A.M.E. (0.34b6 - 0.34b7): El último de los emuladores que pensé iba a sumar soporte para los juegos de NeoGeo, dada la complejidad de la emulación y que sorpresivamente se puso delante del NeoRage ya que cuenta con sonido fx y música, excelente por cierto. Lo malo es que no todos



los juegos de NeoGeo funcionan con el M.A.M.E., pero el 80% del que disponemos es más que bienvenido. Otro punto que se ve afectado por el sonido es la velocidad, que para algunos necesita una P2 266 para correr sin frameskip a lo sumo deberemos ponerla en 1 o 2.

Por último, las roms promedian entre 8 y 15 megas cada una, y pueden llegar hasta los 40, *Real Bout Fatal Fury* y el *Fatal Fury Special* son dos extensos, pero son unos 10 juegos contra los 90 aproximadamente que podemos encontrarnos en la red.

EMU BUZZ

Noticias del mundo de la emulación

M.A.M.E. Llega! Los fans de esta consola con la emulación de juegos como el *Mortal Kombat* y *Demolition II*, el equipo de este emulador ya tiene una nueva versión oficial. Emula los juegos que van de la memoria CPS-2 de Capcom, como el *Street Fighter Alpha*, el cual ya tiene un demo preliminar. Parece que pronto otros los gustos los demuestran.

Además, el "comercio" emulador de PlayStation es muy ya ahora ha mostrado ritos del MDEC en acción. Los proyectos no son gratis y el programador debería recibir el pago cuando sean finalizados.

El MDEC ya tiene una nueva versión, esta vez para Windows 95, y el proyecto de Undercover CPS-2 ya está en marcha, y el proyecto de R-Type ya está en marcha, que a juzgar por las fotos, tiene la calidad de las versiones reales.

Además en el momento de las nuevas versiones de Sega Genesis para Windows, también se está trabajando.

la zona 3D

EL LUGAR DE CONSULTA PARA LOS FANATICOS DE LOS ARCADES 3D

Roedores Asesinos

¿Todavía, hmm, seguís apuntando con el teclado?

Por Durgan Nallar

Es propio de principiantes utilizar el teclado como única forma de control para los juegos 3D. Un buen jugador aprende a apuntar con ayuda del mouse y es el que eventualmente lleva las de ganar. ¿Por qué? Porque el mouse se convierte en una extensión natural de nuestros reflejos, permitiéndonos "mirar" en todas direcciones mientras nos desplazamos por el nivel en busca del siguiente objetivo.

Elegir la forma de control para nuestros juegos 3D, si bien es una decisión puramente personal, debe tomar en cuenta lo que resulta mejor para nuestros fines. ¡Tales fines son, por supuesto, llenar de plomo a nuestros hermanos! El teclado es el medio de control que la mayoría de los juegos traen configurados de origen, pero jamás tendremos la rapidez y precisión que nos brinda el mouse. Por otro lado, el joystick ofrece una excelente velocidad de giro, pero es ineficaz cuando se trata de apuntar.

La mejor forma de control es utilizar una combinación de mouse y teclado. Todo el movimiento debe hacerse con ayuda del teclado, mientras que apuntamos con el mouse. Esto nos posibilita maniobrar y rotar la visión al mismo tiempo. A muchos jugadores les habrá pasado que no pueden responder con la rapidez necesaria a los disparos que provienen, por ejemplo, desde lo alto; hasta que consiguen elevar la mira y corregir la altura utilizando los cursores del teclado, ya son carne en explosión.

Muchos suelen quejarse de que les cuesta acostumbrar los reflejos al sistema combinado de teclado-mouse. Y algo de razón tienen; pero es mucho más complicado

moverse a través de un entorno tridimensional con sólo algunas teclas. En comparación, adiestrarse en el nuevo método de control lleva menos tiempo; antes que nada, produce resultados inmediatos. Lo que un día atrás nos parecía difícil, ahora nos será tan intuitivo como mirar hacia nuestro blanco y apretar el gatillo. ¡Muy pronto estaremos preguntándonos como hacíamos para jugar sin ayuda del mouse!

Cuando el pequeño ratón se convierte en nuestros ojos, surgen algunas nuevas posibilidades: ahora podemos correr mientras desplazamos la visión arriba y abajo y, con algo más de práctica, también a derecha e izquierda sin necesidad de detenernos o de cambiar la trayectoria, una ventaja crucial para sobrevivir en un ambiente plagado de enemigos.

Otra de las posibilidades, y una muy importante, consiste en que ahora podremos correr en círculos alrededor de nuestras víctimas al mismo tiempo que las mantenemos centradas en la mira. Mientras nuestros amigos intentan acertarnos un cohetazo, nosotros seremos capaces de enviarlos a la tumba con sólo una pobre pistola (y algo de precisión, también).

El control es configurable a través de los menús y comandos de la mayoría de los juegos 3D. La configuración más usada por los diestros suele ser la siguiente: W para avanzar, S para retroceder, A para desplazarse un paso a la izquierda (strafe left), D para hacerlo hacia la derecha (strafe right) -no es necesario girar a izquierda y derecha con el teclado puesto que esos movimientos se ejecutan con el mouse-; éste es el mejor modo de esquivar el fuego enemigo; barra espaciadora para saltar (o agacharse), el botón izquierdo del mouse

para disparar y el derecho para saltar o para el disparo secundario si el juego dispone del mismo, como Jedi Knight, Unreal, SiN, Half-Life o Turok, por nombrar algunos. Si tenemos un mouse de tres botones es recomendable asignarle otra función, por ejemplo cambiar rápidamente al lanzacohetes. Obviamente, cada quien configurará las teclas como mejor le guste, pero no dejen de probar la configuración propuesta.

Cada juego incluye sus propias herramientas de personalización. Las opciones más básicas, como la velocidad del mouse, son accesibles por lo general a través de los menús comunes. Pero las preferencias más avanzadas suelen depender de lo que sepamos acerca de los comandos internos del juego.

Tomaremos como ejemplo los de Quake II, ya que, como es sabido, se trata de uno de los más flexibles ■ la hora de meter mano (dispone de más de 180 comandos, con lo que eventualmente se puede hacer de todo). Además, sigue siendo el juego preferido para multiplayer por su gran variedad de modificaciones.

El sistema de comandos de Q2 recibe el nombre de consola. Para accederla, habrá que presionar la tilde (~, al lado del uno, para los más despistados). Lo primero que deberíamos hacer al empezar el juego es entrar el comando "m_filter 1". Veremos que el movimiento del mouse se suaviza bastante, posibilitando una mayor precisión al apuntar. Otro comando útil es m_pitch [valor], que cambia la sensibilidad del eje "y" del mouse. Esto nos posibilitaría mirar a los lados mucho más rápido, pero arriba y abajo más lentamente. Por omisión, está en 0.022. Prueben colocándolo entre 0.010 y 0.040. Después me cuentan. ☒

HALF LIFE

El arcade 3D que Valve desarrolla para Sierra sigue demorando. Estamos esperando desesperadamente el lanzamiento, esta vez para principios de Diciembre de 1998. ¿Qué tiene de especial HL que tanto queremos meterle mano? Tuvimos acceso a la demo de este apabullante juego, llamada Day One. Y lo que vimos nos dejó sin aliento. Valve es una pequeña empresa que reúne talentos provenientes de Apogee/3D Realms, Microsoft y Shiny Entertainment, entre otros.

Como ya deben saber, HL utiliza el engine de Quake II pero con grandes modificaciones (ver preview en XPC#2). Gráficamente, además de los efectos conocidos por todos, cuenta con colores de 16 bits, transparencias especiales, luz

volumétrica (envolvente) y algunos originales efectos como superficies de cromo, pero éste es el aspecto menos relevante. Lo innovador pasa por el sistema de eventos que ocurren durante la ejecución del programa, complementado con la muy buena inteligencia artificial (IA).

Quiénes jugaron Unreal recordarán el sistema de scripts mostrado en los primeros niveles; comenzábamos persiguiendo a un brutal monstruo mientras éste asesinaba a nuestros congéneres, una situación de película, capaz de meter miedo, pero desafortunadamente no volvían a ocurrir eventos de esta naturaleza en el resto del juego, salvo algunos muy pequeños. Los niveles siguientes proponían el viejo encuentro-aprieto el botón y mato-todo; lo cual no es necesariamente malo, de hecho, Unreal es hasta ahora el mejor de los arcades 3D si hablamos de jugar en solitario. Esto es lo que va a cambiar Half-Life.

En HL ocurren eventos todo el tiempo. Desde que comenzamos a jugar la demo hasta el final de la misma pudimos presenciarlos por doquier, se diría que constantemente. Impresiona cómo estos scripts contribuyen a la ambientación de la historia. No queremos adelantar mucho de lo que vimos, porque sería arruinarles la sorpresa, pero daremos algunos ejemplos: entramos a una habitación y lo primero que vemos es a un alienígena resbalando de espaldas a la pared, dejando un rastro de sangre. A un lado, el guardia que obviamente lo mató se esfuerza en alcanzar un kit médico, pero cae muerto gracias a las heridas infligidas por el extraterrestre. Sólo pudimos apropiarnos de la pistola del guardia y seguir adelante. En otro caso, en un laboratorio accionamos el interruptor de luz, sumiendo al cuarto en la oscuridad. A continuación, uno de los científicos vino hacia nosotros, prendió la luz y nos preguntó si estábamos locos. En varias ocasiones, incluso, recibimos ayuda de los

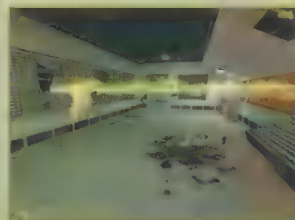


guardias, que pelearon codo a codo con nosotros. ¿No es genial? Estas pequeñas "visiones" crean una atmósfera sorprendente. Además, en algunas podemos intervenir y modificar el avance de la historia, como en el caso de los científicos cuando son atacados por un alienígena. Podemos matar al monstruo o bien dejar que se engulla a los tipos, eructo incluido.

Por otro lado, la IA del juego es la más elaborada que hayamos visto. Si los engendros de Unreal nos parecían inteligentes, esperen a enfrentarse con los de HL. Los alienígenas (horribles, quizás inspirados en la mitología de H.P. Lovecraft) pueden ser tan instintivos como un animal (pueden olerlos o escucharnos) o tan listos como un hombre. Algunos se mueven solos y otros en manadas de dos o tres y atacan en conjunto, y pueden huir si se ven heridos. Los enemigos humanos, miembros de la CIA que nos persiguen también, trabajan en equipo atacando por turnos y poniéndose a cubierto para recargar. El efecto de animación obtenido a través de esqueletos virtuales es espectacular.

En cuanto a los niveles, al menos los de Day One -que representan un 20% del total del juego- han sido diseñados con la idea de aprovecharse de los eventos mencionados. Por consiguiente, mientras jugamos la demo debimos ingeniarlos para buscar diferentes soluciones. En ninguno tuvimos que hacer lo mismo, ya que todos presentaron una particularidad única.

Day One no tiene soporte multiplayer -la versión final sí lo tendrá-, así que no fue posible constatar el balance de las armas ni la jugabilidad general. Pero sin duda Half-Life significa una revolución para el jugador solitario y es el camino a seguir de ahora en adelante.



TRUCOS, CODIGOS Y TODO LO NECESARIO PARA AYUDARTE A JUGAR

La cuarta parte de este complicado, pero excelente juego de estrategia en tiempo real

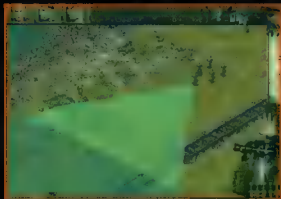
• **Misión 16: Pólvora Mojada Password**
11/9/1V

[illegible]

A screenshot from the game 'The Great Escape' showing a train yard. A large, dark, rectangular building with a flat roof is on the left. A train with several blue and white passenger cars is moving from left to right. The ground is a mix of brown and green, suggesting a mix of dirt and grass. The game's interface is visible at the top, showing a compass and some text.

82

robar uniforme general. Seleccionar Francotirador. Seguir la misma ruta que con el Espía, arrastrándose a lo largo del borde de la pantalla hasta su extremo inferior derecho, y desde allí, hasta el inferior izquierdo. Utilizar Espía a lo largo del camino del Francotirador para distraer exigiendo saludo a todos aquellos guardias que pudieran detectar Francotirador, hasta llevar éste a orilla del río, sobre



extremo inferior izquierdo de la pantalla. Colocarlo de tal manera que usando mira telescópica tenga un contacto visual "limpio" con el ingeniero que se halla sobre la misma margen del río, junto al puente. Seleccionar Marine. Meterse en el río y bucear a lo largo de éste, cruzando el puente por debajo, hasta llegar a la isla central. Posicionarlo junto a la orilla, norte del detonador, lo más cerca posible del mismo (sin salir del agua). Seleccionar el Espía. Cruzar el puente, doblar a la izquierda, y colocarse junto a la orilla norte del río, debajo del puente, desde una posición desde la cual podamos disparar al ingeniero que se halla a la orilla del río, cerca nuestro. Estando debajo del puente, el Espía quedará cubierto de la vista de los guardias del lado norte del río, pero aún así podrá disparar desde ese punto sobre el ingeniero. Seleccionar al Francotirador, él comenzará la acción. Seleccionar rifle de precisión, y matar al guardia que patrulla la costa del río cuando éste hace en dirección a nuestro escondite, y luego, en rápida sucesión, al guardia junto al zapador, y luego nuestro zapador objetivo. Volver inmediatamente a posición cuerpo a tierra. Rápidamente seleccionar Espía y eliminar con disparos la pistola al zapador cerca nuestro, haciendo fuego desde debajo del puente. Seleccionar el Marine, salir del agua, colocarse junto al detonador y eliminar a los dos zapadores que se acercan al primero con el fusil lanza arpones, y segundo con el cuchillo. Volver a posición cuerpo a tierra y sumergirse nuevamente. Si hemos ejecutado todas nuestras acciones correctamente, los cuatro zapadores habrán muerto, el puente seguirá en pie, y el resto

de nuestros enemigos aún estará preguntándose qué ha ocurrido. Ahora sólo nos resta escapar. Bucear con el Marine hasta orilla sur del río, junto a la posición del Francotirador. Emerger del agua y colocarse cuerpo a tierra junto a él. Seleccionar el Espía. Volver a cruzar el puente. Dirigirse hacia el camión, huida, y exigir saludo a la patrulla de cinco hombres norte del mismo, distrayéndola. Seleccionar Francotirador. Arrastrarse por el extremo sur de la pantalla hacia la derecha, hasta quedar a tiro del rifle de precisión de los tres barriles explosivos que están a sur del camión. Esperar a que la patrulla de cuatro hombres a sur del camión de huida pase entre el mismo y los barriles, dispararle a la izquierda, utilizando la última bala que queda. Seleccionar el Francotirador. Los cuatro hombres de la patrulla absorberán la explosión, muriendo al instante, pero el camión que se halla detrás de ellos no sufrirá daño. La explosión causará cierto revuelo. Volver Francotirador cuerpo a tierra, regresar a la orilla del río, junto al



Marine. Esperar a que todo se calme, la patrulla de cinco hombres reanuda su recorrido. Seleccionar Espía y distraer a la patrulla tal modo que los soldados de la misma den la espalda al camión. Seleccionar el Francotirador y el Marine a la vez, y arrastrarse hacia el camión. Esconderse detrás del mismo. Seleccionar Espía y dirigirse al camión, subiendo al mismo. Una vez dentro del camión el Espía, subir Francotirador y Marine y escapar. ¡Misión cumplida!

• Misión 17: Acción del Asesino

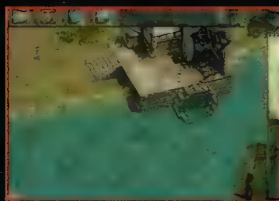
Resolución 32 MB

A pesar del fracaso de la operación Market Garden, las tropas aliadas continúan su avance hacia el río Rhin. Mientras esto ocurre, no toda Francia ha sido liberada aún. En Ribeauville, una pequeña localidad al norte de Colmar, el jefe de la resistencia francesa Claude Gilbert ha sido hecho prisionero junto con varios de sus colabo-

radores, y será ejecutado mañana al amanecer. Nuestra misión consistirá en rescatarlo y llevarlo junto con sus colaboradores hacia las líneas aliadas. Contamos para ello con el Boia Verde, Espía y Marine. Lo primero que haremos será acercarnos más a la roca tras la que se esconden los guardias cuerpo a tierra. Seleccionar Espía para distraer a la patrulla de tres hombres que recorre las cercanías. Hacerlo cuando encuentren en el extremo más alejado su recorrido, cerca del borde derecho de la pantalla. Seleccionar el Boia Verde. Arrastrarse hacia el norte y trepar al barranco cerca de las dos rocas junto a las cuales hallan los dos guardias. Escondarse tras la roca de la izquierda. Cuando el guardia de la derecha no nos ve, salir de detrás de la roca y eliminarlo con la pistola. Volver detrás de la roca. Los disparos atraerán a uno de los guardias que patrulla el camino que lleva al puente. Eliminarlo cuando se asome detrás de la roca. Esperar a que el otro guardia se aleje en dirección al puente y eliminar al guardia que está junto a la roca con el cuchillo. Escondarse nuevamente tras la roca. Continuar disparando la pistola hasta atraer a la patrulla de tres guardias que cruzan el río por el puente, y eliminar a los tres guardias cuando lleguen a nuestra posición. Eliminar al guardia fijo que está junto a nuestro escondite con el cuchillo. Arrastrarse hasta el interruptor y accionar el puente. Volver detrás de la roca. Seleccionar el Espía. Cruzar el puente móvil, dirigirse hacia el norte, hasta la margen del río, justo al puente principal. Rotar a la derecha y dirigirse hacia la parte posterior de la base, entre la mina y el río. Por allí hemos recorrido una patrulla de tres hombres que tendremos que eliminar para llamar la atención. Distraer a la patrulla de modo que den la espalda al puente. Seleccionar Boia Verde. Observar el movimiento del guardia que patrulla de norte a sur, desde el puente hasta cerca de la roca tras la que nos ocultamos. Cuando nos da la espalda y se dirige hacia el puente, correr hacia el eliminarlo con el cuchillo. Recoger el cadáver y depositarlo



junto a la roca cerca del puente, de tal manera que sea visible por los tres guardias de la patrulla cuando den la vuelta. Volver con Boina Verde tras la roca junto al barranco. Seleccionar Espia y dejar de distraer a la patrulla. Esperar a que la misma cumpla su recorrido y divise el cadáver del guardia cerca del puente. Esperar que se acerquen al mismo para investigar. Cuando estén junto a él, disparar con la pistola para atraerlos hacia la roca tras la que nos encontramos, y eliminar a los tres con la pistola. Seleccionar al Espia y entrar a la base. Dirigirse a la parte posterior de la misma y abrir la puerta que está a orilla del río. Utilizar una combinación del Espia y el Boina Verde de la siguiente manera: dejar el señuelo del Boina Verde cerca de la puerta trasera de la base, alejar el Boina Verde, accionar el señuelo, eliminar a los guardias que sean atraídos por el mismo con el Espia, utilizando la inyección letal. Hacerlo uno a uno y esconder los cadáveres con el Boina Verde. Una vez que hallamos matado a



de agua. Ahora deberemos combinar los movimientos de ambos comandos, distrayendo a los guardias con el Espia y eliminándolos por la espalda con el Marine, utilizando el cuchillo o el fusil lanza arpones. Una vez que hallamos limpiado el extremo superior derecho de la pantalla, deberemos seguir nuestra tarea de limpieza hasta haber acabado con todos los guardias del lado norte del río, incluido el sirviente del nido de ametralladoras que custodia el puente. Llevar los prisioneros rescatados hacia el río y dejarlos junto al puente. Seleccionar el Boina Verde. Accionar el switch del puente móvil, impidiendo el paso a través de él. Penetrar en la base por su puerta posterior, recoger el barril explosivo que está cerca de la cárcel y llevarlo junto al bunker al norte, a la derecha de la salida norte de la base. Colocarlo junto al mismo. Volver a penetrar a la base, abrir el grifo de los tanques de combustible, alejarse y disparar contra el combustible almacenado, provocando un incendio. Esto creará una barrera de fuego a través de la cual los guardias no podrán pasar, y al haber accionado el switch, tampoco podrán hacerlo por el puente. Volver a salir por la puerta posterior y disparar al barril explosivo, destruyendo el bunker. Cruzar el puente con los prisioneros y subirlos al camión, junto con el Marine, el Boina Verde y el Espia. ¡Mission accomplished!

• Misión 18: La fuerza de las ciruelas
Amigos Rescated: XIOMG



todos los guardias que se acercan al señuelo, volver a esconder al Boina Verde. Entrar al puente a la base con el Espia y eliminar uno a uno a los guardias fijos que han quedado en la parte posterior de la misma, utilizando la inyección letal y escondiendo los cadáveres tras la casa a la izquierda. Quizás sea necesario atraer a algún guardia hacia la parte posterior de la casa de la izquierda para matarlo más fácilmente, para ello podemos depositar un cadáver junto a la casa para que lo vea y se acerque. Una vez eliminados todos los guardias de la parte posterior de la base, incluidos los dos guardiacárceles (son los más fáciles de eliminar con la inyección) abrir la cárcel y liberar a los prisioneros. Llevarlos junto con el Espia hacia el escondite del Boina Verde, junto a la roca (salir de la base por su puerta posterior, del lado del río). Seleccionar el Marine y cruzar el puente móvil. Arrastrarse hacia el río y sumergirse. Bucear hacia la derecha hasta el borde de la pantalla, quedándose sumergido detrás de la casa del molino de agua. Seleccionar al Espia. Cruzar el puente y dirigirse hacia la derecha, cerca del molino

de agua. Ahora deberemos combinar los movimientos de ambos comandos, distrayendo a los guardias con el Espia y eliminándolos por la espalda con el Marine, utilizando el cuchillo o el fusil lanza arpones. Una vez que hallamos limpiado el extremo superior derecho de la pantalla, deberemos seguir nuestra tarea de limpieza hasta haber acabado con todos los guardias del lado norte del río, incluido el sirviente del nido de ametralladoras que custodia el puente. Llevar los prisioneros rescatados hacia el río y dejarlos junto al puente. Seleccionar el Boina Verde. Accionar el switch del puente móvil, impidiendo el paso a través de él. Penetrar en la base por su puerta posterior, recoger el barril explosivo que está cerca de la cárcel y llevarlo junto al bunker al norte, a la derecha de la salida norte de la base. Colocarlo junto al mismo. Volver a penetrar a la base, abrir el grifo de los tanques de combustible, alejarse y disparar contra el combustible almacenado, provocando un incendio. Esto creará una barrera de fuego a través de la cual los guardias no podrán pasar, y al haber accionado el switch, tampoco podrán hacerlo por el puente. Volver a salir por la puerta posterior y disparar al barril explosivo, destruyendo el bunker. Cruzar el puente con los prisioneros y subirlos al camión, junto con el Marine, el Boina Verde y el Espia. ¡Mission accomplished!

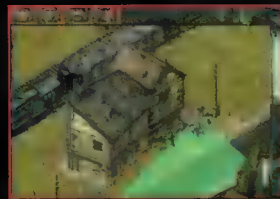
Septiembre, es decir, nosotros. Para completar esta misión contaremos con el Boina Verde, el Zapador, el Marine, y el Conductor. El primer objetivo será cruzar el río. Seleccionar al Conductor y Boina Verde y la vez y colocarlos cuerpo a tierra. Colocar el icono de visión sobre el guardia que patrulla al norte a sur entre los escondites de ambos grupos de comandos. Arrastrarse con el Boina Verde y el Conductor hacia el sur, hasta situarse fuera del campo visual cercano del guardia, y luego arrastrarse unos metros hacia la izquierda, y luego hacia el norte, hasta llevar ambos comandos junto al Zapador y el Marine. Una vez juntos nuestros cuatro hombres y parapetados tras un trozo de pared derruida, seleccionar los cuatro comandos y la vez y atraer a los guardias de las cercanías con disparos. Eliminarlos cuando se acerquen. Colocar los cuatro hombres cuerpo a tierra y arrastrarse hacia el norte, escondiéndose tras el trozo de pared más próximo al tendadero de ropa. Efectuar nuevos disparos y eliminar cuando se acerquen a la patrulla de tres hombres que recorre inmediaciones del tendadero de ropa y las casas junto al mismo, y al guardia solitario junto a las casas. Volver a arrastrarse hacia el norte, escondiéndose entre las casas y el tendadero. Seleccionar al Zapador. Arrastrarse rodeando la casa más a la que nos encontramos en el sentido de las agujas del reloj, escondiéndose tras la fuente que está junto a la pared izquierda de la misma, cerca de la carretera. Esperar a que se acerque la



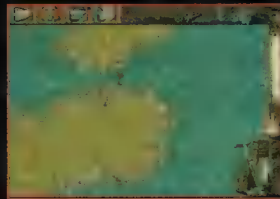
tanqueta Sdkfz 231 que patrulla por la carretera. El momento propicio para eliminarla será cuando la misma frene y comience a virar para empezar a patrullar en dirección contraria, en ese momento (cuando retroceda hacia el Zapador), arrojarle una granada a mano, destruyéndola. El alboroto que causaremos atraerá a los guardias que patrullan junto a la carretera, y a una patrulla de tres hombres que realiza la misma tarea. Retroceder arrastrándose junto a los demás comandos, y atraer a los guardias que investigan los restos de la tanqueta usando disparos de pistola. Proceder



a eliminarlos uno a uno cuando se acerquen a nuestro escondite. Seleccionar los cuatro commandos a la vez, cruzar la calle, y esconderse dentro de la casa que está del otro lado de la misma (inmediatamente al sur de la estación del ferrocarril). Sacar de la casa uno a uno los commandos y atraer con disparos al guardia que patrulla a lo largo de la calle. Matarlo cuando se acerque. Esperar a que llegue un tren a la estación. Seleccionar un commando cualquiera, acercarse a la vía, y efectuar disparos a los guardias que se encuentran al otro lado de la vía, igual que una patrulla de cuatro hombres. Recorre las inmediaciones de la estación, oírán el disparo, pero no podrán dispararnos a través del tren. Volver junto a los otros tres commandos. Sacar a todos del interior de la casa. Cuando el tren se aleje, los guardias cruzarán la vía y vendrán hacia la casa. Atraerlos con disparos y eliminarlos uno a uno. Seguirán saliendo guardias del interior de la estación, los trenes que pasen vendrán hacia nuestro escondite. Matarlos a todos disparándoles desde el cuatro commandos. Es posible que el guardia cruce la calle delante del tren y arrojarlo al mismo. Si esto sucede, el cadáver sobre la vía será avistado por un guardia solitario que patrulla la ribera del río. Si así sucede, atraerlo también hacia nuestro escondite y eliminarlo. Lo que no queden guardias dentro de la estación, de trenes, arrastrarse con el Boia Verde hacia la vía y eliminar con pistola al guardia que se ha quedado vigilando junto al andén. Esperar nuevamente a que llegue un tren a la estación, y llevar al Boia Verde hacia la vía junto al último vagón del tren. Efectuar disparos para atraer al guardia que



patrulla directamente al norte, entre los árboles que están junto al borde derecho de la pantalla. Parapetarse tras el tren y esperar al guardia. Cuando cruce la vía por detrás del último vagón, matarlo con la tola. Seleccionar los cuatro commandos, cruzar las vías y dirigirse al norte, hasta la ribera del río. Ponerlos cuerpo a tierra. Seleccionar al Marine. Sumergirse en el río y bucear hacia la izquierda, hasta la pequeña isla junto a la ribera norte, donde se hallan cuatro soldados y el bote hinchable. Aquí bucearemos alrededor de los mismos, buscando el momento adecuado para eliminarlos uno a uno, por el procedimiento de emerger a sus espaldas, eliminarlos con fusil lanza arpones, y volver a sumergirse. De esta manera, haremos una "limpieza" en



la pequeña isla, con el objeto de poder robar el bote hinchable que se halla en la orilla de la misma (cuidado con ser avistados por la patrulla de cuatro hombres que recorre las inmediaciones). Recoger el bote hinchable. Sumergirse nuevamente y bucear hacia el puto de la costa, donde se encuentran otros tres commandos. Emerger, hincharse el bote y subir al mismo. Seleccionar al Boia Verde y subirlo al bote también. Dirigirse hacia la isla donde recogimos el bote, bordearla y desembarcar el Boia Verde en la orilla (es necesario tomar en cuenta el tiempo de recorrido de la patrulla de cuatro hombres para poder desembarcar al Boia Verde y alejar el bote con el Marine). Arrastrarse con el Boia Verde detrás de las tiendas de campaña al noreste de nuestra posición. Atraer con disparos a los guardias de la zona y eliminarlos uno a uno cuando se acerquen, cubriéndose con la tienda de campaña. Arrastrarse tras la siguiente tienda y repetir el proceso, eliminando a los guardias que no acudieron los primeros disparos, y a la patrulla de cuatro guardias. Es posible que en el proceso el Boia Verde reciba uno o dos disparos, pero no puede soportarlo, y una vez eliminados todos los guardias de la zona, retrocederemos arrastrándonos hacia el río, donde podremos curarlo con el botiquín del Conductor. Seleccionar al Marine y llevar el bote hacia



el escondite de los otros commandos y meter en el bote al conductor. Cruzar nuevamente el río con el bote, desembarcar al Conductor, curar al Boia Verde si es necesario, y embarcarlo. Alejar el bote. Arrastrarse con el Conductor por el pasillo entre las tiendas de campaña y las casas, esperar a que pase por la carretera la tanqueta Sokfz 231 (la cual se ha puesto en movimiento luego del ruido producido por el Boia Verde). Una vez que la tanqueta se aleje, arrastrarse dentro del tanque Panzer III que está estacionado junto a la carretera. En cuanto el Conductor se introduzca en el tanque, se puede decir que la parte más dura de la misión ha concluido. Ahora nos podemos dedicar alegremente a "limpiar" con el tanque la ribera norte del río, ya que no existe en éste escenario ninguna fuerza que pueda oponérsele. Destruir con disparos del cañón la tanqueta Sokfz 231, el búnker que protege la entrada al puente, y todos los soldados restantes sobre la orilla. Llevar el tanque hasta la orilla junto al puente, y utilizar el cañón para eliminar a los guardias que se hallan en la isla central, luego el puente (donde el Zepador deberá recoger los explosivos). Llevar el tanque hasta la entrada al puente. No podemos cruzar el río y como consecuencia de los disparos del cañón que se empuja hacia la orilla, el mismo, desde el puente, disparar con el cañón contra el centro del puente, volando la primera sección del mismo. Así, deseamos, podemos destruir también la casa de la esquina y las tiendas de campaña usando el cañón del tanque. Esto no es necesario, pero siempre es edificante causar más daño al enemigo que es necesario. Llevar el tanque hacia la derecha,



hasta el punto donde desembarcamos del bote. Salir del tanque, llevar el bote inflable hasta la orilla y embarcar al Conductor. Llevar el bote a otra orilla, desembarcar el Conductor y la Boina Verde, y embarcar el Zapador. Llevar el bote hasta la isla junto al puente, donde se hallan los explosivos. Desembarcar el Zapador, recoger los mismos y volver a subir al bote. Llevar el bote junto a los otros comandos, desembarcar el Zapador y el Marine y recoger el bote con este último. Arrastrarse con los cuatro comandos hacia el sur, cruzar las vías, rodear las casas, hasta llegar al extremo inferior

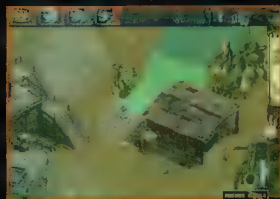


la pantalla. Arrastrarse hacia la izquierda, y esconderse tras la formación rocosa junto a la carretera. Observar el movimiento de la patrulla de tres hombres que circula junto al camión de huida, alrededor de los barriles. Esperar a que nos den la espalda, seleccionar al Boina Verde, correr hacia ellos, y antes que den la vuelta ser posible en el momento en que pasa el camión disparar contra los barriles, matando a los tres guardias con la explosión. Colocarse el cuerpo a la izquierda y alejarse hacia el escondite lo más posible, pues la explosión atraerá a los guardias que quedan cerca del puente, incluida la patrulla de cinco hombres. Esperar a que las cosas se calmen y los guardias vuelvan a efectuar sus recorridos normales. Seleccionar nuestros cuatro hombres y arrastrarse por el borde inferior de la pantalla hacia la izquierda, hasta situarse tras el camión. Una vez parapetados tras el mismo, efectuar disparos para atraer a los guardias de las inmediaciones. Los mataremos uno a uno cuando se acerquen. Continuar disparando hasta haber atraído y eliminado a todos los guardias, excepto el que se halla a la derecha de la entrada del puente, frente al búnker. Seleccionar al Zapador. A consecuencia de haber destruido la primera sección del puente con el cañón del Panzer III, ahora el Zapador dispondrá de una bomba a distancia que sobra, pues para el resto del puente sólo se necesitan dos. Arrastrarse rodeando el camión, cruzar la vía, y colocar una bomba detrás del búnker. Alejarse a prudente distancia y

tonar la bomba, volando el búnker. Esperar unos minutos a que el guardia que queda vuelve a mirar para otro lado, acercarse por detrás y "despacharlo" con la pistola. Colocar las dos bombas restantes en las secciones del puente segunda y tercera, dirigirse hacia el camión de huida, y detonar las dos bombas, destruyendo lo que queda del puente. Siguiendo el precepto que indica que siempre se puede causar un poco más de daño, nos colocaremos cerca de la vía, esperaremos a que pase el tren, y lanzaremos la granada que nos queda. Con esto detendremos el tren a la altura del paso a nivel. Subir los cuatro comandos al camión y dirigir el mismo por la carretera hacia el sur. ¡Misión cumplida!

• Misión 12: La zona de la Anstalt Pasaporte: IVCA7

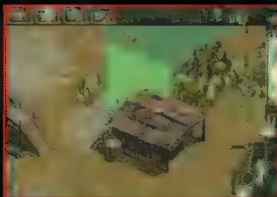
12 de enero de 1945. La totalidad de Francia ha sido liberada. Mientras tanto, el Ejército Rojo pone fin a una devastada Varsovia. Su próximo objetivo: Berlín. En tanto, los cohetes V2, última esperanza del Führer, son lanzados contra Londres y otros lugares aliados. Los vuelos de reconocimiento han localizado un centro de lanzamiento de V2 en un pequeño complejo industrial en Oldenburg, oeste de Bremen. Nuestro objetivo es destruir las rampas de lanzamiento antes que los cohetes despeguen con rumbo a Londres. Para ello, contamos con el Boina Verde, el Francotirador, el Marine y el Zapador. Seleccionar los cuatro comandos y colocarlos en el cuerpo a tierra. Nuestra primera tarea será eliminar al guardia que patrulla a la izquierda de nuestra posición. Seleccionar al Francotirador. Es esencial eliminar a los guardias sin sonar alarma, por lo contrario, saldrá un tanque Panzer II del galpón al sur de nuestra posición, y quince guardias de la casa a la izquierda, lo cual imposibilitará cruzar el río. Utilizar el rifle de precisión para eliminar al guardia anteriormente mencionado. Deberemos hacerlo cuando el mismo cruza por detrás de la roca, con lo cual nadie verá el cadáver.



Volver a colocar el Francotirador cuerpo a tierra. Seleccionar al Boina Verde, esperar el momento oportuno, y arrastrarse junto al cadáver. Colocar junto al mismo el señuelo emisor de ruido. Volver junto a los demás. Seleccionar el Zapador. Arrastrarse junto al cadáver. Colocar el cepo junto al señuelo. Volver al escondite (todo este proceso debe efectuarse arrastrándose y evitando la vista del guardia que patrulla al norte y sur). Seleccionar al Boina Verde y activar el señuelo. Si hemos dispuesto todo correctamente, el guardia que patrulla al norte a sur escuchará el ruido, y al ir a investigar será eliminado por el cepo. El cadáver quedará detrás de la roca, cubierto a la vista de los otros guardias. Recoger el señuelo y el cepo con el Boina Verde y el



Zapador). Seleccionar el Francotirador. Colocar el (siempre cuerpo a tierra) de tal manera que pueda disparar sobre el guardia que se halla sobre el techo del galpón del cual sale la vía férrea. Esperar a que los otros guardias den la espalda y eliminarlos con el rifle de precisión. Volver al cubierto. Seleccionar al Boina Verde. Arrastrarse detrás del galpón dentro del cual se oculta el tanque Panzer II y colocar el señuelo. Retroceder al escondite. Seleccionar al Zapador y colocar el cepo delante del señuelo. Volver al escondite. Observar el movimiento de los dos guardias que patrullan delante del galpón. Esperar a que el que hace el recorrido más largo se aleje en dirección a la vía. Activar el señuelo tan sólo por un par de segundos, lo suficiente para que el guardia que quedó junto al galpón se acerque a investigar. El mismo será eliminado por el cepo. Seleccionar al Boina



Verde. Recoger el cadáver y ocultarlo junto a los otros commandos. Seleccionar el Zapador y colocar nuevamente el cepo. Esperar a que el segundo guardia se halle cerca del galpón (para que escuche el señuelo). Reactivar el señuelo, repitiendo proceso anterior. Una vez eliminados estos dos guardias y escondidos los cadáveres, nos ocuparemos del guardia que está junto a la escalera de la casa de la bandera, utilizando la misma combinación de señuelo y cepo, colocándolos detrás de la escalera. Una vez eliminado el guardia, recoger el cadáver con el Boina Verde y esconderlo. Arrastrarse con el Boina Verde detrás del galpón del que sale la vía. Con el mismo iremos eliminando uno a uno a todos los guardias que se hallan al sur de las vías, despachándolos por la espalda con el cuchillo, escondiendo los cadáveres detrás del galpón del tanque, comenzando con el guardia fijo junto a la vía, y siguiendo con todos los que patrullan en los alrededores, pudiendo vernos temporalmente tras los vagones cargados de carbón. Para el guardia que está junto a las cajas de carbón, utilizaremos la combinación señuelo y cepo detrás de las cajas, fuera del alcance visual de la patrulla de cuatro hombres. Una vez eliminado este guardia, sólo queda acabar con el sirviente ametrallador junto a la vía (no nos ocuparemos de la patrulla, simplemente la evitaremos). Eliminar al artillero de la ametralladora será más difícil, porque está custodiado por el búnker al sur de las rocas y por un par de guardias que patrullan de norte a sur junto al búnker. Llevar el Boina Verde junto a los demás commandos. Atraer a los guardias que patrullan junto al búnker con disparos de alarma no es sonada por los



misimos) y eliminarlos disparándoles con nuestros cuatro hombres a la vez. De esta forma eliminaremos cuatro o cinco guardias (no debemos intentar el mismo procedimiento con la patrulla de tres hombres y un perro, pues ésta dará alarma). Colocar el icono de visión en el búnker. Arrastrarse con el Boina Verde hacia el sur evitando la visión del búnker y de la patrulla de tres hombres con el perro que recorre el extremo derecho. Lo que haremos será minar los dos guardias fijos que se encuentran junto a los trozos de pared derruida al sur del Boina Verde. Primero lo haremos con el de la izquierda, llegando tras él y eliminándolo con el cuchillo. Retornar a la posición cuerpo a tierra inmediatamente. Esperar que la patrulla con el perro pase junto al guardia de la derecha, y deslizarse tras el mismo, matarlo con el cuchillo, retornar a la posición cuerpo a tierra, y rápidamente, arrastrarse detrás de la patrulla, hasta situarse detrás de las rocas que se hallan junto al extremo derecho del recorrido de la misma. Parapetarse tras las rocas y atraerlos con disparos (desde esta posición alejada de la casa de la bandera la patrulla no dará alarma), y eliminar los tres guardias y el perro. Posiblemente el Boina Verde reciba algún disparo o sea atacado por el perro, pero luego podremos curarlo. Arrastrarse junto al cadáver del guardia junto al trozo de pared derruida (el de la izquierda) y colocar el señuelo. Retirarse detrás del trozo de pared junto a éste y activar el señuelo. Esperar que el guardia atraiga el guardia que patrulla junto a la vía, cerca del artillero de la ametralladora junto al río. Cuando esté viendo el señuelo y nos dé la espalda, arrastrarse tras él y matarlo por la espalda con el cuchillo. Retornar a la posición cuerpo a tierra antes de ser avistados por el búnker. Arrastrarse tras el artillero de la ametralladora. Colocar el icono de visión sobre el artillero de la ametralladora del otro lado del río. Esperar que no nos vea, eliminar al artillero con el cuchillo e inmediatamente tirarse al suelo. Los soldados del otro margen del río, incluido el otro artillero, verán el cadáver y darán gritos de alarma, pero no serán oídos por nadie y pronto regresarán a sus actividades habituales. Deslizarse tras el artillero de la ametralladora que está junto a la vía, cercano a los carros de carbón. Debemos eliminarlo con el cuchillo cuidando los siguientes detalles: debemos evitar el barrido de visión del búnker que se halla frente a nosotros, y de la patrulla de cuatro hombres que circula por nuestras espaldas, y una vez muerto el mismo, recoger el cadáver y lle-

varlo tras las cajas de carbón. Todo esto deberemos hacerlo en el lapso que tarda el barrido de visión del búnker en alejarse de nuestra posición y volver sobre la misma (unos tres segundos y medio). Es difícil, y



probablemente nos lleve varios intentos lograrlo. Seleccionar el Marine. Arrastrarse hacia la derecha, hasta la bajada al agua. Sumergirse y bucear a contracorriente hasta la subida de la izquierda, sobre la ribera sur del río. Salir del agua y situarse tras las rocas cercanas a nuestra posición. Atraer con disparos a los guardias que patrullan cerca y al perro. Eliminarlos uno a uno cuando se acerquen. Una vez hecho esto, eliminar con el fusil lanza arpones al guardia que no ha acercado, y al guardia fijo que mira hacia las rocas. Una vez eliminados los mismos, sólo dejaremos vivo al artillero de la ametralladora. Al mismo no podemos eliminarlo porque el cadáver será visto por la patrulla de cuatro guardias de la ribera norte del río que no podemos eliminar pues indefectiblemente sonará la alarma. Seleccionar el Boina Verde y cruzar el río arrastrándose por la vía, cerca del artillero de la grúa y las cajas de carbón. Esperar el momento adecuado y eliminar al guardia que patrulla junto a nuestra posición, acuchillándolo por la espalda y esconder el cadáver tras las cajas de carbón. Arrastrarse



detrás de la cinta transportadora, y desde allí junto a las rocas al sur de la misma. Esperar que el guardia que patrulla de norte a sur nos dé la espalda y eliminarlo con el cuchillo. Recoger el cadáver y llevarlo tras las rocas. Observar el recorrido del guardia que patrulla a lo largo de la cerca. Evitando su mirada colocaremos el señuelo

en la esquina de la cerca, junto a la pequeña pared de cemento. Regresar tras las rocas. Cuando el guardia pase junto al señuelo, activarlo para que el guardia lo vea y nos dé la espalda por unos segundos. Arrastrarse tras él (cuidado con la vista del perro que está en la perrera, dentro del perímetro) y eliminarlo con el cuchillo. Esconderse al cadáver tras las rocas. Deslizarse a lo largo del alambrado hacia la derecha, hasta situarse junto a la entrada sur del perímetro, detrás de las cajas y protegiéndonos la espalda con los tanques de combustible. Desde esta posición ventajosa,

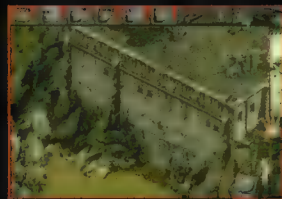


efectuaremos disparos para hacer sonar la alarma dentro del complejo, pues es necesario eliminar a todos los guardias para poder colocar con tranquilidad las cargas de demolición. Continuar disparando para atraer a los guardias de las inmediaciones incluidas patrullas y perros, eliminarlos uno a uno cuando se acerquen. Una vez muertos todos los guardias cercanos, excepto la patrulla de cinco hombres que recorren el interior del complejo, entraremos al recinto arrastrándonos, y nos dirigiremos hacia la izquierda, colocándonos junto a la perrera, a la vista del perro en su interior. Desde allí eliminaremos con pistola al guardia que se halla directamente al norte de nuestra posición. Luego mataremos al perro disparándole a través del alambrado de la perrera. Esperar a que el guardia que patrulla de norte a sur junto al trozo de pared deruida que está entre la perrera y la casa al norte nos dé la espalda y eliminarlo también. Esconderse tras el trozo de pared. Seleccionar Francotirador y Espía. Recorrer arrastrándose el mismo camino que Boina Verde hacia ambos junto a él, detrás del trozo de pared. Efectuar disparos hasta atraer a la patrulla de cinco hombres, y eliminarlos con disparos combinados de nuestros tres hombres. Continuar disparando hasta haber eliminado a todos los guardias que saldrán de la casa de la bandera a nuestra derecha. Dirigirse hacia el norte y eliminar con disparos de pistola los dos guardias que patrullan junto al cohete V2 de la izquierda.

Luego eliminar el guardia fijo junto a la entrada este del perímetro, por donde sale el camión. Cuando llegue el camión al interior de la base, matar al oficial cuando baje del mismo. Por último, seleccionar Francotirador y eliminar con rifle de precisión el guardia que patrulla la ribera del río junto al bote de huida. Con esto hemos eliminado a todos los enemigos del escenario excepto la patrulla que quedó al otro lado del río. Seleccionar Boina Verde. Colocar dos barriles explosivos alrededor del cohete V2 de la izquierda, uno junto a él y otro mitad de camino entre el mismo y la torre de vigilancia. Colocar ahora los otros dos barriles alrededor del cohete V2 central, en éste último caso, uno junto al cohete y otro a mitad de camino entre el cohete y la casa de la bandera al sur del mismo. Seleccionar Zapador. Colocar una bomba accionada a distancia junto a la torre de vigilancia que cuida el paso del río, y otra junto al cohete V2 de la derecha. Juntar los tres comandos a razonable distancia. Seleccionar Zapador y detonar las bombas, generando una reacción en cadena que destruya los tres cohetes, la casa, la bandera y destruya la torre de vigilancia. Como esta última no explotará, la onda expansiva la dejará inservible, permitiéndoles pasar. Llevar los tres comandos hacia el bote de huida, sobre el extremo derecho del río, y subir al mismo. Seleccionar el Marino, volver a sumergirse y bajar hasta el bote. Llevar el bote hasta el extremo derecho del río. (Misión cumplida)

• **Misión 26: Operación Manhattan**
Password: GDM7

El 1 de febrero de 1945, El Ejército Rojo ha triunfado en Prusia Oriental: fin guerra parece inminente. De pronto, un teletipo secreto pone en duda la confianza de los Aliados: los planos de la primera bomba atómica desarrollada en el Proyecto Manhattan han sido robados por un espía nazi y conducidos al castillo de Gundelfingen, al norte de Friburgo. Desde allí serán conducidos a una base subterrá-



nea en algún lugar de los Cárpatos, donde una bomba atómica alemana se encuentra en las etapas finales de su desarrollo. Nuestro objetivo será entrar en el castillo y poner fin a esta terrible amenaza. Para ello contamos con nuestra dotación completa de comandos: Zapador, Francotirador, Boina Verde, Conductor, Marino y Espía. A simple vista, el castillo que deberemos conquistar parece inexpugnable, pero con una adecuada planificación, podremos hacernos con el Panzer III de su interior y utilizarlo para poner fin a esta misión. Seleccionar Boina Verde. Arrastrarse hacia la derecha hasta la pared del castillo y escalarla. Mantenerse colgado de la pared hasta que el guardia que patrulla la larga de la pared nos dé la espalda, (cuando se dirige hacia la izquierda) terminar de escalar la pared, bajar hacia él y eliminarlo con el cuchillo. Esconder el cadáver en la esquina de la izquierda. Arrastrarse hacia el guardia que opera el reflector situado de metros al sur del camp. Acuchillarlo por la espalda, recoger el cadáver y transportarlo junto al otro. Retornar junto al reflector. Observar el movimiento del guardia que recorre el nivel inferior inmediatamente a la derecha. Cuando dirija hacia la derecha rápidamente descender por la pared, correr hacia el eliminarlo con cuchillo, inmediatamente ponerse cuerpo a tierra. Esperar el momento adecuado y llevar el cadáver a la esquina de la pared por la cual descendimos. Eliminar a los dos guardias fijos que nos dan la espalda y depositar los cuerpos junto al otro. Arrastrarse hacia la derecha, descendiendo por la escalera que conduce al cinturón de puestos de guardia del castillo en lo alto de la muralla. Nuestra tarea consistirá en arrastrarnos a lo largo de la muralla describiendo un semicírculo contrario a las agujas del reloj, eliminando por el camino a los guardias que patrullan a lo largo de la misma, y a los que están quietos mirando hacia los alrededores de la fortaleza, hasta llegar al punto de muralla al norte del campo de tiro, donde hay una escalera para bajar al mismo, otra para subir hacia otros puestos de guardia.



Llegado a Boina Verde, en este punto, eliminaremos con el cuchillo primero al guardia que patrulla a lo largo de la muralla, entre un guardia fijo y otro, y luego, al guardia más cercano a nosotros (el que está junto al puesto de guardia). Llevar los dos cadáveres delante de la puerta de la casa, junto a la cornisa de la muralla. Seleccionar el Francotirador. Arrastrarse hasta una posición desde la cual podamos disparar contra los guardias del nivel superior de la muralla. Utilizar el rifle con precisión para eliminar primero al guardia que recorre el nivel superior de la muralla, a la derecha del cañón y de las cajas, luego al que está parado junto a las escaleras bajada al nivel en que se encuentra Boina Verde (junto al reflector). Uno de los guardias del nivel inferior será alertado cuando vea caer al guardia del reflector, y subirá a investigar. Eliminarlo con el rifle antes que dé la alarma. Por último, eliminaremos al guardia fijo que está parado en el nivel de la muralla en el que está el Boina Verde, debajo del reflector. Volver a posición segura a tierra y regresar al escondite. La tarea del Francotirador ha concluido. Seleccionar al Boina Verde y arrastrarse a lo largo de la muralla invirtiendo el camino hasta aquí, hasta colocarse junto a la escalerilla de bajada al campo de tiro. Esperar a que el guardia que patrulla de izquierda a derecha



nos dé la espalda, y rápidamente descender la escalerilla, correr por detrás del guardia que nos da la espalda, accionar el interruptor de la compuerta de desagüe, subir la escalerilla nuevamente, y echarse cuerpo a tierra. Esta acción deberemos coordinarla a la perfección, pues el guardia que patrulla

hace un recorrido muy corto, dejándonos aproximadamente unos siete segundos para realizar toda la operación. Una vez conseguido esto, seleccionar el Marine y arrastrarse hacia el foso de agua. Sumergirse y bucear pasando a través de la compuerta abierta al interior del castillo. Hay un pequeño truco que utilizaremos a nuestro favor: el accionar armas de fuego en el campo de tiro no dispara la alarma. Esperar al momento adecuado, cuando ni el guardia que patrulla de izquierda a derecha, ni el guardia fijo junto al interruptor puedan verlos, emerger del agua, correr tres metros hacia la izquierda, parapetándonos tras la pared de bolsas de arena, con la pila más pequeña de bolsas a nuestra espalda. Accionar la pistola para atraer a los soldados de los alrededores y eliminarlos cuando

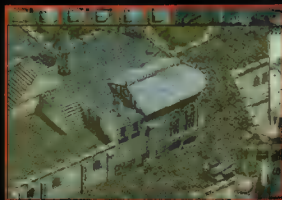


se acerquen la alarma no sonará). Esperar unos minutos para que se acerque la patrulla de tres hombres que circula cerca, y atraerla con disparos. Eliminarla también. Seleccionar al Boina Verde. Bajar la escalerilla, dirigirse hacia la izquierda y parapetarse por la espalda al guardia que ha quedado, utilizando el cuchillo. Recoger el cadáver y llevarlo junto a la pila de los mismos formados por el Marine. Recorrer el pasillo entre las bolsas de arena y la muralla en el sentido de las agujas del reloj y situarse detrás de la pared de bolsas de arena anterior a la que está junto a la calle. Accionar la pistola. Esperar a que se acerquen los dos guardias que serán atraídos, entre ellos al que mira hacia el campo de tiro desde el otro lado de la calle. Eliminar a ambos con la pistola cuando se acerquen. Continuar disparando hasta que se aproxime la patrulla de cuatro hombres que recorre las inmediaciones y eliminarla también. Eliminar al guardia que ha quedado en el límite del campo de tiro, mirando hacia la calle, utilizando el cuchillo. Recoger el cadáver y llevarlo a la pila de los mismos junto al Marine. Volver a subir la escalerilla. Arrastrarse hasta la escalerilla y subir al nivel superior de la muralla. Subir y arrastrarse hacia la derecha hasta situarse detrás de las cajas. Colocar el señuelo frente a las cajas y volver a esconderse tras ellas.

Activarlo un par de segundos, con lo cual atraeremos a uno de los guardias fijos que están al otro lado de las cajas. Esperar a que los otros dos guardias dejen de mirar hacia el señuelo, correr hacia el guardia atraído por el mismo, matarlo con el cuchillo, recoger el cadáver y esconderlo tras las cajas. Arrastrarse al escondrijo situado bajo el tubo del cañón, junto al borde de la muralla. Observar los dos guardias que quedan: cuando el que patrulla se dirige hacia la izquierda y el que está quieto no mira en nuestra dirección, correr hacia este último, eliminarlo con el cuchillo, y esconder el cadáver tras el cañón (esta acción es extremadamente dificultosa). Esperar al momento adecuado y eliminar por la espalda al guardia que patrulla, escondiendo el cadáver tras el cañón. Seleccionar el Marine. Preparar por la escalerilla, arrastrarse hacia la escalera y subir al nivel superior de la muralla, rodearla, y avanzar por el sector angosto del nivel de la muralla donde nos encontramos, eliminando uno a uno los guardias con el fusil lanza arpones, excepto el extremo izquierdo. Retroceder hacia la escalerilla. Llevar al Boina Verde junto al Marine. Arrastrarse con los dos comandos a lo largo de la muralla en sentido horario, hasta llegar a la escalera final de la misma. Subir la escalera y refugiarse junto a la pared de la izquierda, al lado de los cadáveres escondidos. Seleccionar el Boina Verde y escalar la pared. Esconderse tras el cañón. Ahora deberemos realizar una de las acciones más difíciles del escenario: eliminar a los dos guardias junto a la pila de espaldas al cañón, el otro delante de la pila de cajas. Ambos dos guardias se vigilan mutuamente y son vigilados a su vez por un guardia que está en el extremo del nivel superior de la muralla, a la derecha de la almena con el reflector, y por otro guardia que patrulla a su vez por el otro lado del cañón. Rodear el cañón por su izquierda, y esconderse cuerpo a tierra tras la pila de cajas. Colocar el icono de visión sobre el



guardia en el alto del nivel superior de la muralla. Esperar que la guardia que patrulla se halle lejos, hacia el norte. En rápida sucesión activaremos el señuelo, esperaremos a que el barrido de la mirada del guardia en lo alto se aleje, correremos hacia la guardia más cercano al Boina Verde que se encuentra espaldado a las cajas, le "despacharemos" con el cuchillo (ambos guardias mirarán el señuelo durante unos segundos), recogeremos el cadáver y lo



varemos a nuestro escondite tras las cajas antes que la guardia que está frente al que acabamos de eliminar se dé vuelta. Cabe destacar que sólo dispondremos de unos cuatro segundos para llevar a cabo nuestra acción, tras los cuales seremos vistos por la guardia en lo alto, o por el que está junto al señuelo cuando se dé vuelta. Una vez depositado el cuerpo en el escondite, arrastrarse junto al guardia que da la espalda al cañón, su izquierda. Esperar que el guardia que patrulla se aleje. Colocar el icono de visión sobre el guardia en lo alto. Cuando no nos vea, acuchillar al guardia y llevar su cuerpo a tierra inmediatamente. Esperar a que vuelva a alejarse la mirada del guardia en lo alto, recoger el cadáver y llevarlo tras las cajas (cada barrida de la mirada del guardia dura tres segundos, no hay tiempo para realizar toda la acción en un solo paso). Seleccionar al Marine. Arrastrarse a la derecha, dar la vuelta a la esquina, dirigirse al norte, subir la escalera, y doblar a la izquierda, hasta llegar al escondite del Boina Verde. Ahora es necesario eliminar al guardia que patrulla y que está parado al noreste, junto a las dos escaleras. Para ello, seleccionar al Boina Verde, pararse, y colocarse junto a la parte más baja de la pila de cajas, para que el guardia que patrulla y que está junto a las escaleras puedan vernos. Cuando nos den la voz de alto, ponerse el cuerpo a tierra. Ambos guardias acudirán al escondite, y los eliminaremos uno a uno y silenciosamente con el Marine, valiéndonos del fusil lanza arpones. Para eliminar al guardia en lo alto haremos lo siguiente: seleccionaremos al Marine, treparemos al techo del cuartel

general por la escalerilla, y nos dirigiremos hacia el almena, colocándonos junto al reflector. En caso que la guardia no nos vea, nos pararemos. Cuando el guardia nos vea, se quedará apuntando al Marine, lo cual aprovecharemos. Nos dará campo libre para arrastrarnos con el Boina Verde hacia la escalera, trepar el nivel superior, y eliminar al guardia por la espalda con el cuchillo, tras lo cual repetiremos el procedimiento con el otro guardia que se encuentra en esta sección de la muralla que da la espalda a las escaleras). Dirigirse hacia las escaleras y descender. Subir por la escalera de la derecha. Dirigirse hacia el guardia que mira hacia el este, tras el tejado. Llevar al Marine junto al Boina Verde. Matar al guardia junto a nosotros con el fusil lanza arpones del Marine. Colocar el señuelo del Boina Verde junto al cuerpo. Descender la escalera arrastrándose con ambos comandos. Llevar al Boina Verde al escondite tras la pila de cajas. En rápida sucesión, activar el señuelo del Boina Verde, seleccionar al Marine, seguir por detrás del guardia junto a la escalera que será atraído por el señuelo, eliminándolo por la espalda con el fusil lanza arpones, descender bajando la escalera, y ascenderse tras la batería antiaérea. Esperar a que suba el guardia del nivel inferior que también está al lado del señuelo, y cuando pase junto al escondite del Marine, seguirlo y matarlo por la espalda por el procedimiento acostumbrado. Seleccionar al Boina Verde y cambiar la ubicación del señuelo, dejándolo junto al tejado. Volver al escondite. Seleccionar al Marine y volver a la batería antiaérea. Accionar el señuelo. El mismo atraerá al otro guardia que patrulla el nivel inferior. Repetir el proceso utilizado para el guardia anterior. Recoger el señuelo. Seleccionar al Marine y el Boina Verde a la vez, y comenzar a arrastrarse nuevamente a lo largo de la muralla, en sentido anti horario, hasta llegar a la escalerilla de acceso al campo de tiro y al interruptor de la compuerta de desagüe. Descender por la escalerilla con ambos comandos. Utilizaremos al Boina Verde para eliminar dos de los guardias que se encuen-



tran en el bloque de casas a la izquierda del campo de tiro, de la siguiente forma: nos acercaremos al borde del campo de tiro, efectuaremos un disparo (la alarma no sonará), y nos alejaremos hacia la derecha, tras las paredes de bolsas de arena, donde los esperaremos para eliminarlos disparándoles con el Boina Verde y el Marine. El siguiente paso consiste en eliminar los cuatro guardias que controlan la puerta de la muralla que está entre el campo de tiro y el bloque de casas de la izquierda, de la siguiente forma: seleccionar el Boina Verde, acercarse arrastrándose a la puerta, esperar a que las dos patrullas de tres hombres que recorren las afueras del castillo nos den la espalda, colocar el icono de visión sobre el



guardia de la izquierda del piquete interior, cuando no nos vea eliminar el guardia a la derecha con el cuchillo, recoger el cadáver y llevarlo al campo de tiro. Evitar la vista de las patrullas y eliminar al guardia de la izquierda, llevando el cuerpo junto al otro. Volver a la puerta y repetir el proceso con el piquete exterior, eliminando primero al guardia de la izquierda y luego al de la derecha, recogiendo en cada ocasión el cadáver y escondiéndolo en el campo de tiro. Volver junto al Marine. Seleccionar a la vez Conductor, Zapador y Francotirador. Arrastrarse hacia el acceso interior que hemos "limpiado", penetrar el castillo, reuniéndolos con el Boina Verde y el Marine. Una vez que tengamos a todos nuestros comandos a excepción del Espía juntos y en el campo de tiro, podemos arrojar la precaución por la ventana: procederemos a limpiar de enemigos los dos bloques de casas hacia el noroeste, creando una



zona libre de obstáculos a través de la cual el Espía pueda acceder más tarde al edificio de forma general. Para ello, utilizaremos una combinación basada en el señuelo del Boina Verde y el fusil lanza arpones del Marine, atrayendo los guardias con primero y eliminándolos silenciosamente con el segundo, escondiendo los cuerpos tras alguna de las casas. Para los guardias fijos que no acuden cuando se acciona el señuelo, podemos proceder así: colocaremos el Boina Verde en el límite de su campo visual, cuerpo a tierra. Cuando mire en nuestra dirección, haremos pararse al Boina Verde, cuando nos vea y nos dé la orden de alto, inmediatamente nos pondremos cuerpo a tierra, con lo cual no podrá vernos y acudirá corriendo a donde nos vió. Nos arrastraremos tras una casa con el Boina Verde, seleccionaremos el Marine, y cuando el guardia de vuelta a la esquina de la casa pase a nuestro lado, dispararemos y quemaremos con el fusil lanza arpones. Utilizando estos métodos limpiaremos el primer bloque de casas. Una vez hecho esto, eliminaremos los cuatro guardias que vigilan la entrada oeste, por el mismo procedimiento utilizado con la entrada por la que ingresaron al interior el Zapador, el Conductor y el Francotirador. Una vez eliminados los cuatro guardias, seleccionamos el Espía y penetramos en el castillo por la puerta oeste. Llevar al Espía junto a los demás. Volver a utilizar la combinación del Marine y Boina Verde para limpiar el segundo bloque de casas. Seleccionamos el Espía y recoger el uniforme de general. Subir la escalera doble con el mismo, pasar junto a los dos guardias que están en la final de la escalera, y dirigirse hacia el guardia que

está frente a ellos, a la izquierda del mortero de 210 mm. Exigirle saludo de forma que quede mirando hacia la izquierda. Seleccionar el Marine, subir la escalera, eliminar a los dos guardias colocándose entre ambos y disparándoles con el fusil lanza arpones. Regresar junto a los otros comandos. Seleccionar el Boina Verde, recoger los dos cadáveres dejados por el Marine y bajarlos uno a uno por la escalera, escondiéndolos al costado de la misma. Regresar al escondite. Seleccionar al Zapador, arrastrarse hacia el mortero de 210 mm., subir la escalera y situarse cuerpo a tierra junto al extremo superior de la misma, a distancia del tiro de granada del mortero. Seleccionar al Conductor, y arrastrarse hacia la derecha hasta el campo de tiro, y desde allí hacia el norte, evitando la vista del artillero del mortero, subir la escalera que está unos metros a la derecha del tanque Panzer III de huida y colocarse tras el guardia que está en el descanso de la escalera. Seleccionar a la vez el Boina Verde, el Francotirador, y el Marine, sacarlos del castillo por la puerta oeste y llevarlos hacia el escondite inicial del Espía y el Boina Verde (donde comenzaron la misión), y dejarlos allí cuerpo a tierra. Seleccionar



Zapador y arrojar una granada al mortero, destruyéndolo (arrojar la granada hacia el lado más alejado del Espía). Rápidamente usar la pistola para eliminar al guardia que está junto al Espía. Cuando hagamos todo esto, sonará la alarma en el castillo. Inmediatamente, colocarse cuerpo a tierra, descender las escaleras arrastrándose lo más rápidamente posible, y dirigirse hacia el bloque de casas de la izquierda, escondiéndolos en el interior de la casa más cercana al tendedero de ropa, inmediatamente al sur de la misma, evitando la patrulla de cuatro guardias que saldrá de la casa y la bandera una vez que suene la alarma (probablemente en proceso de huida hacia el escondite). El Zapador reciba dos o tres disparos, por lo cual será necesario que antes de ejecutar esta serie de acciones el mismo se halle con su vitalidad al máximo. Los dos guardias cercanos al tanque se dirigirán

hacia el sitio de la explosión del mortero, dejándonos campo libre para introducir al Conductor en el Panzer III. Rápidamente, seleccionamos el Conductor y subir al mismo. Probablemente el Conductor reciba un par de disparos, de los guardias de la izquierda del tanque, pero una vez que acceda al



interior del mismo, será absolutamente invulnerable, y no habrá nada que pueda impedir que llevemos a buen término nuestra misión, pues la única amenaza (el mortero de 210 mm.) ha sido neutralizada. Utilizar el Panzer III para realizar una concienzuda limpieza del castillo, eliminando cada soldado que nos salga al cruce con los disparos del cañón de la ametralladora. Destruir a los cañoneros de los cohetes V2, las casas de la bandera, y los dos bloques de casas (menos aquella donde se esconde el Zapador). Una vez que hayamos eliminado a todos los soldados, incluidos los que saldrán del cuartel general del piso superior, usaremos al Espía para matar por la espalda a los tres o cuatro guardias fijos supervivientes que se hallan en el nivel superior, donde los disparos del tanque no pueden llegar. Seleccionar al Zapador, sacarlo de su escondite y llevarlo al nivel superior, dirigirse hacia la puerta del cuartel general y colocar la bomba accionada a distancia en la puerta. Llevar al Zapador junto al tanque. Seleccionar al Espía y llevarlo también junto al tanque. Seleccionar al Zapador y detonar la bomba, destruyendo el cuartel general. Subir al Zapador y al Espía al tanque. Sacar el tanque del castillo por la puerta suroeste, subir al mismo al resto del equipo, y alejarse por carretera.

¡Has ganado la guerra!



HOPKINS

FBI

La edición completa de una de las aventuras gráficas más longeva de la historia

■ Por Guillermo Belziti y Mauricio Urbides

• Capítulo 1: Caba y Informe

1) Desmontando

Agarrá el DESTORNILLADOR que se encuentra arriba de la mesa que está cerca de la ventana. Revisa entre los alrededores de la pantalla de la izquierda y encontrarás unas LLAVES. Las llaves son de la auto. Agarrá el ARMATILLO que está cerca del televisor y salí al exterior. La pantalla se representa fuera de foco.

2) Buscando

En los desmontes que están en la pared del escritorio, busca de la izquierda hacia la derecha: 15, 1, 21, 11 y el cableado rojo. En el 15, 1, 21, 11, agarrá el cable rojo. Las LLAVES de tu auto están en la caja de correo. Te identificarán en la casa y en el laboratorio. Encontrarás el cableado rojo en el cubo de basura. Después de haber pasado el cubo de basura, mirá el escritorio y la izquierda, mirá el escritorio.

3) Afuera del Banco

Usá la CREDENCIAL DEL FBI con el SARGENTO ANDERSON. (El policía del medio de

la pantalla de cabello rubio). Pedile que te dé el MEGAFONO y usalo con el BANCO. Negociá con los terroristas para pedirles que te tomen en lugar de los rehenes.

4) Dentro del Banco

Lee el papel que se encuentra tirado en el techo del banco. Es en realidad el diagrama de cómo desactivar una bomba, ya que se puede leer las iniciales MLR (Medium, Left and Right). Tomá el ascensor para ir al cuarto principal. En el cuarto principal andá hacia la izquierda de la pantalla y buscá en los estantes de la pared, encontrarás los CORTACABLES. Mové cubo de basura a tu derecha y buscá en el interior de la caja ahí oculta. Usá el DESTORNILLADOR para desmontarla, y cortá los cables con los CORTACABLES en el siguiente orden: Amarillo (medio), Verde (izquierda), Rojo (derecha). Hablá con la ENFERMERA, PERIODISTA, SARGENTO ANDERSON, después dejá al BANCO. La TELEFONISTA te dirá que el helicóptero se encuentra en el SOLAR VACÍO. Andá hasta ese lugar (abajo y a la izquierda de la pantalla).

5) En el solar vacío

Hablá con el DOCTOR y mirá el cadáver. Luego mové el papel que está en el medio de la pantalla (entre el cuerpo y el charco) y agarrá el TROZO DE CORDON. Mirá en el helicóptero y tomá la BOTELLA. Luego busca en el cubo de basura y encontrarás un PEDAZO DE CARNE. Luego andá al laboratorio del FBI.

6) El laboratorio del FBI

Agarrá el CIENTIFICO, y dale el TROZO DE CORDON. Salí y andá a las oficinas del FBI.

7) Oficina del FBI

Hablá con el Punk. En realidad es un agente disfrazado y entrá al edificio.

Hablá con el TELEFONISTA y con los otros dos hombres cerca de la recepción. Entrá en la oficina del cuarto (izquierda). Buscá en un cajón y encontrarás una LLAVE. La llave para abrir la alacena de la derecha. Ahí encontrarás una GRANADA. Si la usas, puedes mirá la computadora, el password es HOPKINS y jugar a los minijuegos que ahí encontrás. Dejá tu oficina y entrá en la sala de la derecha, junto a la estufa, en donde podrás hablar con tu novio, LANTHA, después andá a lo de tu jefe (usa el ascensor cerca del mecánico que está arreglando el distribuidor de la derecha).

Antes de dejar el recinto, hablá con la TELEFONISTA de nuevo. Ella te dirá que se ha llamado al laboratorio.

Volvé a tu oficina y llamá al laboratorio (36.25.11.16). El CIENTIFICO te dirá que el TROZO DE CORDON pertenece a los rusos y que es muy probable que se encuentren en el BOSQUE.

8) El bosque

Andá al bosque y quedá a la izquierda y abajo, cerca del SOLAR VACÍO. Agarrá el SOG. Ese está en un pequeño bote y ponelo sobre el PEQUEÑO TROZO DE MADEIRA de la izquierda de la pantalla. Ahora será posible entrar al lugar.



bien estés del otro lado, selecciona rápidamente la arma y anda todo hacia la izquierda. Tan pronto como los asesinos aparezcan, apreta el botón derecho del mouse para usar la arma en ellos. Repetir este proceso hasta que no puedas continuar hacia la izquierda (son 3 trallas en total). Luego anda al norte.

Selecciona la GRANADA y lanzala a la cabaña. Lamentablemente uno de los chicos malos te dispara, entonces estarás muerto y viajaras hacia el CIELO.

9. El cielo

Habla con el extraño hombre que está en la recepción quien te notificará que estás muerto. Andá al bar de la derecha y agarra algunos CACAHAUATES tribuidor. También agarra los DARDOS de la diana y continúa hacia la derecha. Agarra la PELUCA y el VESTIDO. Escucha la música de la película. Luego avanza hacia adelante.



Andá hacia el lado central, luego al norte, habla con el extraño hombre que te quiere un trozo de la estatua. Toma los CACAHAUATES y continúa con ellos.

Selecciona el arma y dispara. Abri la puerta y anda al Centro de la estatua. Toma la PALACA de la derecha, anda al lado derecho, selecciona el CACAHAUATES y luego es el interruptor. Toma la PALACA.

10. Casa de la estatua y el templo

La estatua

Al regreso al BOSQUE, el extraño hombre recogió el BILLETE de la estatua. Selecciona el ARMA y anda en su camino. Esta vez siempre hacia la derecha, usando la misma técnica que antes, para derrotar a todos los maleantes, y abandona el BOSQUE.

La casa de SAMANTHA

Busca en el jarrón azul y recoge el CHICLE que está dentro. Luego obtén de esta manera el PAPEL.

ALUMINIO que envolvía. Abri el cajón debajo el jarrón y agarrá el ENCENDEDOR. Dispara con el ARMA a la puerta para abrirla. Antes de entrar, anda a la caja fusibles y usá el PAPEL DE ALUMINIO para reparar el fusible roto.

En el baño, abri las cortinas e inspeccioná el cadáver. Lee la inscripción en el borde de la bañera, recogé el TRAPO VIEJO, el ESPEJO y busca los SOMNIFEROS.

Original del FBI

Andá a tu oficina, te habrán dejado el PAQUETE. Abri lo en su interior encontrá un video tape.

La casa de SAMANTHA

Volve a este lugar. Prende el televisor, poné el tape en la casetera y mirá.

Sala Piscina

El primer acertijo es bastante fácil. Andá a la PISCINA (abajo y a la derecha del mapa) y dale la PATA DE POLLO al perro, ahora podés recoger el BIDON sin ningún problema. Tirá el ESPEJO al medio de la pileta y aparecerá el cadáver, acercate al cuerpo y leé el papel con el segundo acertijo.

El museo

Entrá a este lugar, y anda a la derecha de la estatua de Luis XVI. Andá a tu inventario y hace el siguiente:

1. Poné el TRAPO VIEJO en la botella.
 2. Llená la botella con el BIDON.
 3. Usá el ENCENDEDOR en la BOTELLA.
- Tirá la BOTELLA por chimenea cerca de la estatua y fíjate que pasa.

Examiná el nuevo cadáver y obtendrás el nuevo acertijo.

El cine

Andá al CINE, y hablá con el GUARDA. Cuando te pida una garantía dale el BILLETE. Trepá las escaleras, y abri la puerta a la derecha. Dentro del cuarto de proyección, enchufá el cable que se encuentra entre la máquina y la pared de la derecha. Activá el interruptor del proyector, y tirá la palanca de la máquina de la izquierda.

Dejá el cuarto, andá abajo y entrá al cine. Inspeccioná el cadáver y leé la inscripción con el último acertijo.

Hablá con la ACOMODADORA y luego salí.

La Galería de Oro

Inspeccioná el sector número 5. Seleccioná el ARMA y dispará a los blancos.

Mira la palanca a la izquierda y mira los blancos. Acabás de matar a tu propio amigo.

Seleccioná la LLAVE y el VIDEO de su cuerpo muerto. Antes de irte, hablá con la recepcionista.

El aeropuerto

El aeropuerto para volver a este lugar es el de casa. El video que acabás de conseguir luego volvé al edificio del FBI.



La oficina de SAMANTHA

Andá a la oficina de SAMANTHA y usá la LLAVE para abrir la alacena. Busca en ese lugar que encontrarás un PAPEL, en el cual habiá un código (328MHZA). Usalo para acceder a la computadora de SAMANTHA y leer los archivos que allí se encuentran. Dejá la oficina y andá a la del CAPITAN MURPHY en la isla. Hablá con él.

El aeropuerto

El Aeropuerto queda arriba y a la izquierda del mapa. Una vez hablarás con el piloto que te llevará a la Isla Condor.

• Capítulo 2: EL TEMPLO

La playa

Andá a la CONCHA en la playa y toma las MONEDAS DE ORO.

El templo

Andá hacia la izquierda y hablá con los turistas. Dale las MONEDAS DE ORO para jugar al juego "421", y ganar \$70. Agarrá la PALA cerca de los turistas, andá a la tienda que queda hacia la izquierda y compra.



prá la CAÑA DE LOMBRIZ y usó el billete y usalo en la caña).

2. Playa

Usó el PALA para cavar en la arena hasta que encontras una LOMBRIZ.

3. Bar

Dejó la playa y andó al pueblo, hacia la derecha abajo. Pone la LOMBRIZ en el anzuelo, y usó la CAÑA DE PESCAR en el anzuelo para atrapar un pez.

Entrada a la fábrica

Andó hasta la fábrica, hacia la izquierda, y dale a pescar al gato. El empleado se caerá en el aceite. Síguelo y anda al bar, a la derecha en la pantalla, entre los turistas.

4. Bar

Habló con el empleado de la fábrica, luego pónale los SOMNIFEROS en su vaso. Espera hasta que se duerma, luego recoge el ticket de su bolsillo y abandona el Bar.

5. La lavandería

Andó a la Lavandería, habla con el dueño. Dale el ticket del empleado de la fábrica y recibirás su camiseta, en cuyo interior hallarás su tarjeta de identificación.

6. El depósito

Habló con el guardia y metió la tarjeta para que te permita entrar.

7. La planta

Habló con la capitán y le dio que traes el papel para la compañía de seguros de la fábrica, y que necesitas seguir la ojeada. Luego el asistente de la oficina y andó al edificio gris.



Buscó en los dos cuartos que allí hay. En el primero fijate en el escritorio, donde encontrarás los FOSFOROS. En el segundo, entró en el papel del escritorio y agarró un CLIP.

Luego andó al cuarto piso. Entró al cuarto que está bien a la izquierda y agarró los

GUANTES, que se encuentran cerca de la planta.

Abandonó el cuarto, andó al segundo piso. Seleccionó los GUANTES y pónéelos.

Sacó el enchufe de la pared y puso el CLIP en su lugar, y usó el tubo y un corto circuito. Entró al cuarto y usó los FOSFOROS en el tacho de basura.

Andó al tercer piso, entró al gabinete de seguridad y agarró la tarjeta magnética. Luego, andate antes de que vuelvan los guardias. Usó la tarjeta en la ranura del ascensor para abrir un pasaje secreto dentro del mismo.

En este cuarto secreto hay otra ranura a la derecha. Usó la tarjeta de nuevo, y entró por el tubo y estarás en un submarino.

8. Depósito Submarino

1. Submarino

Siguió estas direcciones para alcanzar la base secreta: Norte, Norte, Este, Norte, Norte, Oeste, Norte.

Cuando consigas, serás capturado y puesto en una celda.

2. Celda

Después que BERNIE se vaya, busca en el tacho de basura y encontrarás un anillo de oro con un diamante. Usó el diamante en el rayo láser del medio, luego entrarás a la celda de la derecha. Abrió el ataúd y metiste. Un asistente vendrá para llevarte al Depósito.

3. Los Contenedores

Agarró el FRASCO AZUL y la BOTELLA DE GAS (la que tiene insignia de veneno), que están sobre el escritorio. Buscó en la estantería y encontrará una JERINGA.

Miró en los contenedores, en el interior de uno de ellos encontrará el cuerpo de SAMANTHA. Empujó el interruptor y este será teletransportado hacia otro cuarto. Abrió la puerta, se preparó para jugar de nuevo al Wolfenstein 3D! y algo así.

4. El Cuarto de Turbinas

Desde esta perspectiva 3D, dejó el sector 4 y andó hasta el sector 2, entró por la escotilla que encuentra al frente, presionando la barra. Empujó los dos interruptores rojos para detener las turbinas. Usó el contenido del FRASCO AZUL, que está en el inventario y que te hará inmune.

Ahora, usó la BOTELLA DE GAS en la ranura del medio del cuarto. Empujó los nuevos interruptores para activar las turbinas, y desparramar el gas venenoso



por toda la base.

Andó al laboratorio, que está en el sector 1, usando la escotilla. Seleccionó la RANURA y usala para llenarla con tu propia sangre. Pónela en la RANURA la máquina que allí se encuentra.

Luego hará un clon de HOPKINS, pero tu clon será aniquilado inmediatamente por el agua y enviado hacia el cielo.

5. Cielo

Controlando al clon de HOPKINS, habló con el hombre con un cuchillo en su pecho. Preguntale si te los presta. Andó dos pantallas a la derecha hasta encontrar a SAMANTHA, tu novia. Hablale y decíle que la quieres regresar a la tierra.

6. Cuarto de Resurrección

Hizo un click en el pequeño icono con la cara de HOPKINS para volver a controlar al verdadero. Entró al cuarto de resurrección, en el sector 03 y verá el cuerpo de SAMANTHA unido a un extraño artefacto. Presionó el interruptor y la máquina la volverá a la vida. A partir de ahora podrás controlar a los HOPKINS y a SAMANTHA.

7. Dome

Andó de a uno por vez a SAMANTHA y a HOPKINS al cuarto del Dome (en el sector 1 a la derecha, usando como siempre, la escotilla). Pulsa simultáneamente los interruptores que allí se encuentran para que se mueva la placa de metal, dejando libre el acceso al túnel.

8. Cielo

Andó y meterte al túnel, seleccionó al clon de HOPKINS para que con el CUCHILLO que le prestaron, corte el cable de teletransportador.

9. BERNIE'S ROOM

Volviendo a controlar al verdadero HOPKINS, entró al interior del túnel y simplemente miró la secuencia final.

EGIPTO

1156 a.C.

LA TUMBA DEL FARAON

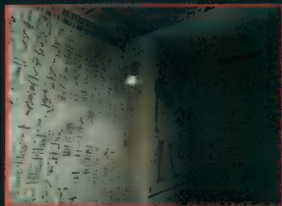
La solución completa de la última aventura de Cryo Interactive Entertainment

■ Por Bibiana Nieves Montero

En mi primera colaboración con revista les ofreceré la solución a esta aventura de intriga y suspense, ambientada en el ámbito casi gendario del Egipto Antiguo. Al empezar el juego te encontrarás en el Valle de los Reyes, el lugar donde han sido enterrados todos los Faraones posteriores al Imperio Antiguo, época en la cual se construyeron las Pirámides. Lo primero que debes hacer es un giro de 360°, con el cual verás que hay distintos lugares adonde ir, pero que eso no te preocupe, ya que el desarrollo del juego te irá habilitando la entrada a cada uno de estos lugares. A continuación, te aparecerán cada una de las soluciones de estos sitios en el orden en que irán apareciendo:

• TUMBA DE ANI

Hablar con Montmés, quien te dará una antorcha para bajar a la tumba. Colocar la antorcha sobre la entrada de la tumba, lo cual te permitirá bajar a la misma. Una vez



en ella recuerda que es importante mirar todos los gráficos de la pared, los cuales te servirán para solucionar varias cosas en el juego, y también para completar la carta en tu poder. Dar un paso hacia adelante, dar una vuelta de 180° y mirar hacia la derecha. Encontrarás un gráfico Cartoreches del Faraón Seti I. Dar ahora un giro hacia la izquierda donde encontrarás un tablón. Seguir hacia adelante tres pasos más. Mirar hacia arriba y a la derecha, donde hay un gráfico Nudo-tit y a la izquierda uno Pilar-djed. Seguir dos pasos más hacia adelante y mirar hacia la derecha, en la pared verás el Ojo-oudjat. Seguir un paso más y al final del pasillo colocar la tabla que agarraste anteriormente, lo contrario caerás en un pozo y morirás. Dar cuatro pasos adelante, pasarás por un cuarto de columnas rojas y llegarás a un cuarto de columnas blancas con jeroglíficos. Entrar al mismo y dirigirse hacia la derecha un paso, luego hacia la izquierda dos pasos, y nuevamente un paso hacia la izquierda. Encontrarás un bastón, agarrarlo. Mirando a la columna donde se encontraba el bastón, girar a la derecha y dar dos pasos hasta encontrarlo con la salida.

Entrando por la puerta que tienes enfrente, da tres pasos hacia adelante y encontrarás la entrada a las columnas rojas. Girar hacia la derecha y dar un paso, girar hacia la izquierda y te encontrarás con la pintura de Phat. Mirarla y colocarla el mensaje codificado sobre ella, eso le agregará un dibujo a la misma. Luego salir de la pintura y ir a la izquierda, donde te encontrarás con unas escaleras. Bajá por las mismas, ahí verás una entrada, da cinco pasos hacia adelante y uno hacia la derecha. Habrá una abertura en la pared. Entrá por la misma. En el suelo hay una serpiente, colocá el palo sobre ella. Cuando la mates habrás encontrado un amuleto, tomalo, salí de esa habitación, girá hacia la derecha y andá a hablar con los hombres, pero antes entrá en la tumba rruumbada, en donde encontrarás el Ostracon. Tomalo, salí de la tumba, y mirá hacia arriba las pinturas Cosmogonía Egipcia. Luego habla con Imennakht y mostrale el amuleto. El te dirá que es el hombre del pueblo llamado Hori, mostrale el Ostracon y te va a dar un anillo que servirá para entrar en el pueblo como salvoconducto. Aquí ya habrás terminado, salí de





la tumba, habló nuevamente con Montmés y le darán la lista de asistencia. Hecho esto volverás al Valle de los Reyes, donde se te habilitará la entrada al pueblo de Deir Medineh. Dirigite allí.

PARTE DE SUR EL TUNEL

Hablá con Pentaur, y dale anillo para poder entrar al pueblo. Una vez que se deje pasar podés tocar todas las puertas pero las más importantes son las escritas más adelante. Da tres pasos hacia delante y tocá tu izquierda, habló con el obrero poco-despierto y preguntale donde se encuentra la casa de Hori. El mismo te dirá que tiene una escritura, seguir hacia delante dos pasos más y a tu izquierda verás una puerta. Entra por ella, seguí adelante y verás dos puertas, una a tu derecha y otra a tu izquierda. En la de la derecha podrás encontrar encendedor la estopa, y en la izquierda encontrarás cabecera grabada. Mirala y poné la carta sobre ella, esto también completará el dibujo. Salí la casa, girá a la izquierda, caminó un paso más y a tu derecha encontrarás final del pasillo a Penmenef. Hablá con él y preguntale cómo encontrar la casa de Hori. Vuelve al camino principal, girá a la derecha, un paso, luego girá a la izquierda, donde a tus espaldas encontrarás una escalera. Tomala, volvé al camino principal, girá a la izquierda y andá hasta el final. Luego dirigete hacia la derecha, en donde encontrarás a Tabernera. Hablá con ella pero no tomes cerveza. Usá la escalera al costado la casa que tiene la inscripción en su puerta.



Subí. Tabernera gritará, dale anillo o ro y desaparecerá. Vuelve a subir hasta llegar interior la casa de Hori, andá hacia la otra habitación, girá a la izquierda un paso hasta la cama empotrada. Mirá y usá Ostracón, salí, andá hacia la izquierda a la otra habitación y mirá el cesto. Abrilo y usá la parte del amuleto que tenés con la cesta, salí andá hacia delante, a la izquierda estará el nicho Lacario. Sacá la estatua y debajo encontrarás una plata robada, guardala. Luego mirá sillón de piedra, retirá el paño que la cubre y dirigite hacia abajo, es la entrada a una cueva secreta. Allí encontrarás el cadáver de Hori. Sacale entre sus manos el papiro del collar siete nudos, y volvé a salir la casa. Andá a hablar con Penmefer (el que se encuentra en el pasillo), contale lo sucedido, mostrale el collar y dale la urna plata. Penmefer se la quedará. Vuelve hasta la casa de Hori y girá a la izquierda dos pasos, a la izquierda encontrarás a un viejo. Hablá con él y abandoná la casa de Hori. Vuelve a entrar a la misma, regresá al lugar donde viste el viejo y verás que ha ido. Mirá la puerta, en la parte de arriba encontrarás un alfiler. Usalo sobre el hilo que sale de la puerta y entrá a la casa, tomá la lámpara que se encuentra frente tuyo. Girá a la derecha, luego a la izquierda, pasando por la abertura de la puerta. Luego desde allí volvé a entrar por donde saliste, llegarás a una habitación oscura. Usá la lámpara con el encendedor y encontrarás el cofre para Oshebtis. Tomalo y volvé a salir, pero esta vez deberás irte por la puerta que se encuentra al frente. Encontrarás otra puerta que te llevará directamente a la puerta de salida de la casa. Salí la misma. Notarás que ya está oscureciendo. Andá hasta el lugar donde estaba Penmefer. El no estará allí, por lo cual deberás ir hasta el final del pasillo y golpear la puerta de la izquierda. Allí encontrarás a Imennakht: mostrale el cofre y él te dirá que tenés que hacer. Utilizá el puño sobre Estera, con el cual dormirás y sonarás. Con esto has terminado en el pueblo, y en el Valle de los Reyes te aparecerá acceso al Taller de los Embalsamadores, hacia allí te dirigirás.

ENTRADA AL TUNEL (MALLAMADON)

Entrá, caminá hacia la derecha, y luego hacia la puerta del fondo a la derecha. Golpea la puerta y hablá con el embalsamador. Dale el cofre, mientras esté revisando el cofre podés entrar. Seguí hasta

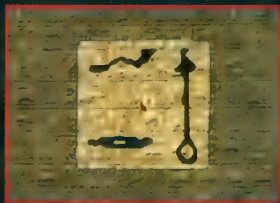
la siguiente habitación la derecha, caminó un paso hacia adelante y uno a la izquierda. Te encontrarás con los cadáveres,



destapá la de la derecha y colocá el collar que llevás en tu inventario sobre el collar del cadáver. Guardalo y hablá con el embalsamador que te está mirando desde atrás. El te dará dinero, seguilo hasta la siguiente habitación que se encuentra enfrente tuyo, y él te pedirá que elijas cuatro amuletos. Elegí los siguientes: ojo-oudjat - pilar-djed - pequeña columna ouadij - Nudo-tit. Guardalos en tu inventario. Luego te pedirá que los coloques en forma correcta en los cuadrados de la parte superior de la mesa. Una vez hecho esto salí por la puerta de la derecha detrás tuyo, y dirigite hacia final la habitación donde verás un sarcófago verde. Mirá la escritura Hori, poné la carta sobre ella, y salí por la puerta de la izquierda (es muy importante que no revises nada de lo que está allí, ya que hay cosas



robadas, las cuales tomarás y nunca podrás salir de este lugar). Salí por la puerta irás directamente al entierro, en donde ayudarás a guardar los tesoros del muerto, pero por un derrumbe quedará encerrado. Usá el encendedor sobre la lámpara de pie, tomá el boomerang y el cuchillo que están sobre la silla. A tu izquierda hay una piedra floja en la pared, usa el cuchillo allí para entrar al túnel, luego seguí hacia adelante un paso y girá a la derecha hasta salir a la interminable. A la derecha se encontrará una mujer llorando, hablá con ella. Habló dándote unos acertijos que son unos casilleros para elegir. Elegí el número ocho, miralo a



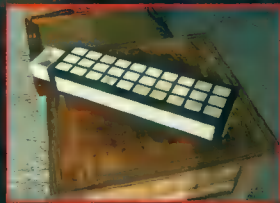
sobre el casillero póné la carta que **completará** más. Salí, hablé nuevamente con la mujer, y mostrale la carta, diciéndole el nombre del culpable. Con esto has terminado en este lugar, y podrás ir a la casa **Panehesy**.

• CASA DE PANEHESY

Hablá con el guardián, **y** aprovechando que no es muy inteligente, decile los nombres incorrectos y recompensalo con monedas ganadas anteriormente. Andá un paso hacia delante, y luego uno hacia la derecha. Encontrarás una puerta pero esta no se abrirá, por **cual** girarás otra vez hacia la derecha y luego **la** izquierda. Allí verás otra puerta. Entrá. Te dispararán chas. Usá el boomerang contra **el** arquero que está enfrente tuyo, unos 30 grados a derecha, matándolo. Una vez hecho esto, girá hacia **la** izquierda un paso, a **la** izquierda hay una puerta. Entrá, encontrarás una galería, y frente a ella una puerta; pero primero deberás ir a **otra** galería que está a **la** derecha, donde también hay varias puertas. Entrá a **la** galería y girá a **la** izquierda, verás una puerta por donde deberás entrar. Llegarás a una habitación parecida una cocina. Recogé **cuenco** que **encuentra** en el suelo, salí y volvé **la** primera galería. Dirígete a la puerta derecha, entrá y escucharás un gato, poné **cuenco** sobre **el** piso, y **el** gato vendrá a tomar leche. Miralo y toma **el** anillo abierto que tiene en **oreja**, mirá la pared por encima de la posición del gato, **habrá** una grieta. Usá **el** anillo abierto allí. Tomá **la**



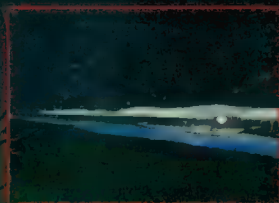
encuadra de marfil y guardala, ahora volvé **la** otra galería y entrá en **la** primera puerta **la** izquierda, pasando junto **el** sirviente. Encontrarás tres aberturas. Entrá por **la** primera empezando **contar** desde **la** derecha. Entrarás en **el** primer vestíbulo. Pasá **el** segundo vestíbulo, en donde encontrarás una túnica. Salí por **la** derecha nuevamente, **habrá** otras tres aberturas, andá hacia **la** segunda contando desde **la** izquierda, allí encontrarás un tubo kohl. Tomá espejo y usá **el** tubo **kohl** en **la** cara. Salí, entrá en la tercera habitación, allí encontrarás una peluca **y** un collar-ousekh. Recogelos **y** volvé **la** habitación del espejo. ponete **la** peluca mirándote **el** espejo. Salí a **la** galería, y dale **el** collar **al** sirviente para que te **lo** coloque. Subí **las** escaleras hasta **la** fiesta. Hablá con la mujer noble (si querés podés hablar con Ptahemheb y el noble, pero no es necesario). Andá a la terraza y mirá **el** juego de senet, colocá **la** pieza **del** marfil en **el** agujero negro donde falta pieza. Ahora marcá **la** clave que es: HERI PEDJET-PTAH-NEFER, y se abrirá un compartimento secreto. Miralo, **te** dará **el** mapa



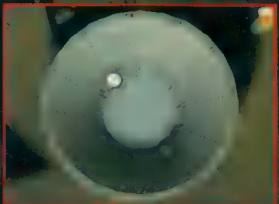
de la sala Hipostila. Allí **te** invitarán a jugar **y** querés aprender **el** juego podés leer **el** readme que **encuentra** en **el** juego. Ganado o perdiendo **el** juego te matarán **en** todas formas, por **lo** **cual** eso no tiene importancia. **terminar** **el** juego escapá saltando por **la** terraza, detrás tuyo. Has terminado en la casa de Panehesy, con lo cual podrás **ir** **al** dominio **de** Amon-Ra.

• DOMINIO DE AMON-RÁ

Hablá con Aamert, que está atrás tuyo. Volveé a hablarle, y ella te dirá cómo entrar al recinto sagrado. **Salí** derecho hacia las palmeras **y** **entrá** **el** templo volvé a hablar **con** Aamert **sólo** una vez. Mirando **al** templo **de** **la** derecha **y** **un** paso **hacia** **la** izquierda **girá** **la** derecha **y** **da** tres pasos hasta **entrarte** **con** una columna de frente, **para** **por** **el** lado izquierdo de **la** misma haciendo un paso. **Te**



encontrarás con una media pared y media columna, luego girá a **la** derecha y da cuatro pasos hasta dar con una pared, allí girá a **la** izquierda **y** da un paso, encontrarás **la** entrada al templo sagrado. Recorré los pasillos **y** encontrar **las** escaleras subí por ellas hasta dar con **la** terraza en donde se encuentra **el** sacerdote del reloj. El mismo te dará **el** instrumento Mekhet, usalo sobre el ayudante que está meditando en **la** terraza, guardalo después **baja** por las escaleras. Encontrarás una puerta, entrá y hablá con **el** sacerdote. Recogé **la** copa que está en **el** piso, mirá **la** Clepsidra, salí **y** volvé a hablar con **el** sacerdote hasta que se vaya. Al irse **el** sacerdote, mirá nuevamente **la** Clepsidra, usá **la** copa para retirar **la** agua; y con **el** cuchillo raspá **la** piedra del costado. Tomá **el** amuleto que se descubre luego **raspar**. A **la** derecha aparecerá un vaso con agua que es un indicador del tiempo que te queda para encontrar **el** último amuleto, por lo cual apurate y bajá **las** escaleras hasta **la** entrada del templo, allí doblá hacia tu derecha y caminá derecho hasta **la** final del pasillo, luego girá un paso **al** la derecha. Verás la primera columna derecha agrietada en **la** parte inferior, poné **el** puño **y** tomá **el** amuleto, dejá que **termine** tiempo del vaso **de** agua y te **llevarán** delante de Ptahnfer, bien buscá por los pasillos al guardián que se ve desde **la** salida del templo. Una vez delante de Ptahnfer tendrás que demostrar que **eres** **el** culpable poniendo **el** puño delante de **una** vez que quede a **la** vista **la** pechera, colocá los dos amuletos en **orden** en que los encontraste. **te** **habrás** ganado **el** juego.



ACCION / ARCADES

■ Incoming

Primero tipear **NUMBERONEDACRE STREET** en el menú principal, para que aparezca uno nuevo donde podremos elegir varios cheats, incluyendo 5 nuevos niveles secretos.

Además, manteniendo presionado **SHIFT** tipeamos:

WIREFEAWAITING - Desactiva las texturas
WHATSTHEPOINT - Cambia los gráficos a puntos
SOLIDASAROCK - Invulnerabilidad
FLATBROKE - Sin sombras
GOURAUD - Encendido de modo Gouraud
OLDMACDONALD - Misión: Proteger la granja de jvacas saltarinas!
FLYMETOTHEMOON - Misión: Carrera en la luna
HAVEALL - Todo, todo ¡todo!
SUPERDAISY - Los mato a todos de un tiro

SUPERSHOOT - Idem **SUPERDAISY**
INVUNERABILITY - Idem
INFINITELIVES - Vidas infinitas
INFINITEWEAPONS - Armas infinitas
MASTEROFTHEUNIVERSE - Texturas encendidas y apagadas

Al habilitar los trucos, las teclas de función pasan a tener algunas "funciones" bastante tramposas

F2 Blanco fácil
F3 Invencible
F4 Vidas infinitas
F5 Armas infinitas
F6 Bombas
F7 Salir
F8 Graba la posición
F9 Carga la posición
F10 Cuadros de espera encendidos/apagados
F11 Recomenzar

■ Outwars

Nuevos códigos, tipearlos mientras jugamos:

FRAMERATE - Cuadros por segundo
PHANTOM - Espiamos las criaturas usando las teclas F11 y F12
TIMEWARP - Quita el tiempo de las misiones que lo poseen
WEAPONCAM - Sigue los disparos de nuestras armas
SINGLETRAC - Muestra un mensaje
JUMPOASIS - Directamente al nivel Oasis
JUMPANUBIS - Directamente al nivel Anubis
JUMPRAGNAROK - Directamente al nivel Ragnarok
JUMPJUGGERNAUT - Directamente al nivel Juggernaut
JUMPDEAD - Directamente al último nivel
SHOWALL - Muestra el mapa completo

■ Powerboat Racing

Para poner como password:

FAN - Catamaranes (Minnow)
DIP - Catamaranes (Pike)

Para poner como nombre:

SML - Botes pequeños
BIG - Modo Cabeza Grande
POW - Modo Motor Grande
BAA - Corre por nosotros
WIN - Siempre ganadores

ESTRATEGICOS

■ Commandos: Behind The Enemy Lines

Tipeamos **1982GONZO** durante el juego. Si no funciona probamos con **GONZO1982**, para habilitar las siguientes opciones:

SHIFT+V: Ubicar usuario
SHIFT+X: Teletransportar a un commando (éste se ubica en el puntero del mouse)
CTRL+I: Invencible
CTRL+SHIFT+N: Termina la misión

DEPORTES

■ Triple Play 99

Hace unos meses, les brindamos unos cuantos trucos para este sensacional juego de baseball, ahora le llega el turno a tres estadios ocultos que podremos utilizar si seguimos las instrucciones descriptas a continuación.

Para que funcionen deberemos tener apagada la opción "User Records".

En el menú en el que se seleccionan los estadios hacer lo siguiente:

1) Avanzar a través de las opciones hacia la derecha, hasta que Houston

esté en la esquina superior izquierda.

2) Trazando una línea en diagonal hacia abajo y a la derecha, hacer click con el Mouse primero en Houston, luego en el estadio del medio y luego en el de abajo a la derecha.

3) Ahora en una línea en diagonal hacia arriba y a la derecha, clickear en el estadio de abajo a la izquierda, luego en el del medio y luego en el de arriba a la derecha.

4) Escucharás que una voz dice "Triple Play", ahora podés seguir moviéndote en el menú de selección de estadios otra vez hacia la derecha y verás los tres nuevos, que son: Un estadio grecorromano, un estadio futurista en Vancouver y por último un estadio urbano genérico.

CONOCE UN NUEVO NIVEL EN REVISTAS DE CONSOLAS

PLAYSTATION ■ NINTENDO 64 ■ SATURN ■ ARCADES

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Nº 1 • NOVIEMBRE 1998

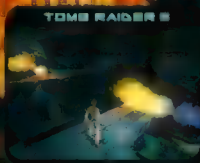
APOCALYPSE

DREAMCAST:

Un informe a fondo de la
nueva consola de Sega!

Todos los reviews y previews de tus juegos favoritos!

Duke Nukem: Time to Kill, Guilty Gear, Silent Hill, Wild 9, Moto Racer 2,
Thrill Kill, Turok 2, NFL Blitz, WWF Warzone y las últimas novedades



POWER
PLAY
ARGENTINA
\$490



UNA GUIA SUPER COMPLETA DEL POCKET FIGHTER Y MUCHO MAS!

YA ESTA EN TODOS LOS KIOSCOS DEL PAIS

correo de lectores

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

UN POCO GRANDE PARA LOS JUEGUITOS

Queridos amigos de XTREME PC:

Qué digo amigos, Maestros. Qué digo Maestros, Ustedes son los YODA de los juegos para PC: Me decidí a escribir esta carta por mi vieja; si, por mi vieja, me tiene cansado diciéndome "Nene no estás un poco grande para los jueguitos". Jueguitos, qué jueguitos, yo la dejaría 3 años con el Tomb Raider 2 a ver si se lo termina y después hablamos, jueguitos.

En cambio mi vieja es un poco más piola ya que juega a uno que otro (se terminó el Virtua Cop 2 y ahora le está dando duro al House of the Dead).

Así que ya saben cualquiera que comparta mi opinión en relación Madre-PC que no se pierdan. También les digo que tengo una Pentium II 300 MHz con una Monster 3D II y algunas preguntas: 1) ¿Es más poderoso el Lith Tech Engine el del Unreal o el del Trespaser? 2) ¿Por qué el Trespaser anda lento con una Voodoo 2 y una Pentium 300? 3) ¿Está en producción el Warcraft 3? 4) Me gustan los juegos de carreras (el NFS3 es espectacular), quisiera comprarme algún otro ¿El Grand Prix Legend estaría bien?

Aguante XTREME PC

Franco Rivero
San Miguel del Monte

1) Creo que el del Unreal es el engine más flexible, aunque los desarrolladores le siguen haciendo ciertos retoques. 2) Porque tiene requerimientos un tanto altos. A mí personalmente me parece que se les fue un poco la mano. 3) No tenemos información disponible, no bien sepamos algo te lo vamos a contar. 4) Está más que bien.

100% QUAKE

Hola, antes que nada quiero felicitarlos por la revista, y comentarios sobre mi página de internet, llamada 100% Quake. La idea de la página es brindar noticias diarias en castellano sobre todos los juegos 3D, del estilo del Quake. Aparte de la sección de noticias tengo un Forum y muchas otras secciones, como las de Servidores, Clanes (argentinos de Quake 2) y Reviews por mencionar unos pocos (en total son 13 secciones).

Realmente me agradecería mucho que la visitaran y me dieran su opinión.

Dirección de 100%Quake:
<http://www.onlineclub.com/100quake/>

Patricio Marin
m_pato@hotmail.com

EL GRAN MACHO ARGENTINO

Mis muy estimados Editores/Redactores/Lectores de XTREME PC:

Por ser mi primera carta tiene que tener alabanzas.

Alabanzas: A los editores: por poner en marcha esta idea (Revista de Juegos hecha en Argentina). A los redactores: Por sus conocimientos, por la claridad del lenguaje que usan y por sus opiniones personales. A los lectores: Porque se podría hacer una revista solamente con los mensajes que mandan, muy divertidos (incluyendo las peleas, críticas muy feas, comparaciones y preguntas locas).

La primera vez que la vi (la XTPC) mi diarero (y amigo, Osvaldo) me dijo, llevátele y mañana me la traés. Cabe aclarar que yo estaba comprando una Española que salía 10 mangos (con CD), estaba atrasada 3 o 4 meses y había 2 meses que no salía el "nuevo" número. Estaba loco.

Ya había probado con la competencia y que desde asqueado (es lo que me obligó a comprar la española), las yanquis ni hablar, salían 18 mangos (¿Quién le explica eso a mi señora esposa?) y atrasadas para colmo.

Bien, cuando ojeo la XTPC (la Nro 1), la empiezo a revisar por todas partes, porque no era argentina, no podía ser argentina, SI ES ARGENTINA, AL FIN ALGUIEN SE AVIVO. Por supuesto, al otro día comencé al diarero (so pena de perder a un amigo) para que me la guarde.

Disculpen si me mando alguna. Soy un lector asiduo de revistas y libros, como ser Ser Padres Hoy, Cazador (historieta), Inroctupables y The National Geographic (en estas dos últimas estoy suscripto), así que si en futuros E-Mail que yo les mande les digo cosas como "Me gusta mucho la nota sobre el Ocelote en celo" o preguntas como "La nena no hace caca ¿qué hago?" ustedes sabrán entender que ese día desayuné grapa caliente.

No todas son rosas en el jardín del señor. Hay un par de críticas que tengo que hacerles, pero no son importantes.

Cuando hicieron lo del EA3 o E3 (no me acuerdo) y no tengo ganas de buscar la revista se que laburaron como unos burros, porque los errores que tenía la redacción de ese número eran incontables.

No les mandé mi primer E-Mail en esa oportunidad porque más que hablar mal de ustedes, todo eso los hacía quedar bien, pero claro, porque quiere decir que escribieron como animales para informarnos a nosotros y yo les doy mil gracias por ello. Pero lo que no tengo que perdonar son esta clase de errores, en la nota del Dune 2000 dicen "la especia melange", ¡NO!, es la melange lo que alarga la vida y la "Spice" es lo que se recolecta, pero no existe la "especia melange" y no

sirve solamente para alargar la vida y doblar el espacio, también lo usan en su ritual Benne Geseir (creo que se escribía así) para convertirse en reverendas Madres (Aprendemos como aprender). Otra cosa, los ingenieros son innecesarios, por que los soldados (en el Dune II) podían tomar estructuras.

Después en la nota de Star Wars dicen que son los primeros en darle semejanza a la SF, pero perdón, teniendo en cuenta que era de una calidad inferior (ya que trataba de una serie) ya se tenía el concepto de nave gigantesca en Star Trek (yo no soy fanático, ojota).

Si, si, ya sé, hay mucha calidad de diferencia, pero, Star Trek lo hicieron mucho antes que Star Wars y el presupuesto para una serie es inferior (muy inferior) al de una película, si esto no hubiese sido tal vez la historia hubiera cambiado antes.

Para aclarar dudas, yo más bien soy fanático de Babilonia 5, pero me gusta ser imparcial. Se avivaron otros.

Aparentemente el tema de las revistas españolas atrasadas es el siguiente, las revistas salen en la madre patria con normalidad, quedan algunas y son devueltas (igual que acá), entonces, con la típica hacha criolla las compran por kilos como rezo, y viveza la argentina, las venden acá. Total no tenían competencia (ojo, dije no tenían).

El éxito que Uds. tienen es muy raro, el día que sale la revista yo la compro y veo un pilón de las mismas (10 + o -) a los dos o tres días a mí quisiera que le quedara UNA SOLA. Demás está decir que después de tan aberrante descubrimiento, le hice jurar por la madre, la hermana, la esposa y su hija, que cuando saliera la próxima me la guarde, que no espere a que yo vaya a comprarla, por las dudas.

Muy lindo el formato librito, pero muy poco práctico, la revista perdió maleabilidad y resistencia, ejemplo: yo voy a mi trabajo en subte y este a veces se enyena un poquito, y que aprovecho el tiempo de recorrido para leer el otro día me estamparon una viejita contra la revista y medio como que se empezaron a despegar algunas hojas, una lástima.

Saludos.

Omar G.L. Munariz
Gran Macho Argentino
omarcito@netizen.com.ar

GABRIELA Y OPHELIA

Hola amigos de XTREME PC, me llamo Gabriela F. Callini y, como todos los felicito por hacer la mejor revista del mercado para PC. Tal vez estén sorprendidos porque soy una mujer la que escribe (¡y que mujer!), tengo 17 años, de los cuales 10 los llevo jugando a los videojuegos y aunque a mis amigos no les guste, voy a seguir jugando a la PC porque

me apasionan los juegos, quieran o no, y gracias a ustedes mi emoción por la compu es cada vez mayor (ojo, que no los estoy culpando, sino que se los agradezco).

Bueno, ahora pasemos a lo técnico (ya que de esto tengo mucha cancha) 1) Hace poco que tengo mi chiche nuevo (C.L. 3D Blaster Voodoo2) y que complementando a mi P200 MMX 64 MB HD 4.3, forman a mi querida hermana "Ophelia"; les pregunto: 1) ¿Cómo hago para que me agarren la placa los juegos Croc y Gex 2, ya que en el Croc dan la opción para 3Dfx1 (la cual no anda) y en el Gex2 aparece toda la pantalla rayada y con un chillido? 2) En la nota en la cual describían a la 3D V2 y a la Monster 3D II, decían que por cuestiones de drivers (o controladores, que es lo mismo) la Monster de 8 MB era igual de rápida que la 3D V2 de 12 MB. ¿Se pueden conseguir drivers para optimizar mi placa (que es de 12 MB, por si no se los dije)? ¿Cuál es la mejor forma de sacarle el jugo a la placa de Creative? 3) Última, dentro de poco actualizo mi PC, y como leí que el nuevo K62 3D Now! es más ligero que el Pentium II, estoy esperando a ver en alguna revista comparaciones para saber cual comprar. ¿Podrían ser ustedes los que hagan una comparación? (ya que es su revista en la cual confío), entre el Pentium II, el Pentium II Celeron y el K6 II 3D Now! (por lo menos en lo que concierne a los juegos 3D?).

Entonces me despidió con un gran beso y ¡LOS AMO! por hacer la mejor revista del mercado (ups, creo que ya lo dije). Porfi, contesten las preguntas que mi vida depende de ustedes. Bye bye!

PD1: Luciano Fernández ¡DAME PELOTA! (que fina)

PD2: Y un saludo a los POTROS de Monte a quienes también les digo ¡LOS AMO! (que cariñosos)

Bueno, ahora sí, hasta la próxima carta, y ojo, no pienso mal de mí, ¿eh?

Ah! Me olvidaba, un saludo a los PANCHOS de La Plata!!

Gabriela Callini
La Plata

1) Si tenés internet tendrías que fijarte en las páginas las compañías correspondientes para ver si tienen un patch para solucionar este problema con la Voodoo2. 2) La mejor solución es bajar (también de internet, por supuesto) los últimos drivers de tu placa 3D. La dirección es www.soundblaster.com 3) Ya se le ha enviado la duda a la gente encargada de hardware. De todas formas yo te voy adelantando que el mejor chip de los tres es obviamente el Pentium II.

EL MEJOR TRUCO DEL MES

Lords of XtremePC.

Hola, me llamo Matías y es la primera vez que le mando una carta o e-mail a una revista (tal vez porque es la primera vez que descubro un truco), bueno, el tema es así:

En la pantalla que aparece cuando insertás el CD de Hardwar, anda a la opción "Controller" y elegí mouse o joystick, en la opción "buttons" asigné el botón que prefieras a la función "God Hangar", ahora, cada vez que presiones el botón que elegiste durante el vuelo vas a ser teletransportado a un

hangar secreto en "Downtown" en donde, aparte de poder comprar cosas que no hay en ningún otro lugar (como la "Fusion Cell") vas a poder acceder a una opción titulada "God Menu" en donde podés obtener todo el dinero que quieras, adelantar el tiempo, teletransportarte a CUALQUIER hangar o "Highwell", saltar a algún otro evento del juego y, por último, ver cualquier escena de video del mismo.

PD1: Realmente deberían poner en los reviews un recuadro con un resumen de uno o dos juegos parecidos al del review ya que cuando mencionaron el Elite en el review del Hardwar yo no tenía idea de que juego estaban hablando.

PD2: Deberían ofrecer un reconocimiento al mejor truco del mes (modestia aparte).

Matías Jorge Duples
matiasdu@hotmail.com

¡Gracias por el truco Matías! Como podrás ver, ¿Que mejor reconocimiento que estar en estas gloriosas páginas (las del Correo, of course) gracias al maravilloso truco que nos enviaste? No, gracias a todos los que nos envían trucos todos los meses, que lamentablemente no se pueden poner todos por la consabida razón del espacio.

LOS JUEGOS DEL AÑO

Perfecta, adorada ■ inmejorable XtremePC:

No los digo más para ser breve pero creo que se merecen felicitaciones por su excelente trabajo, por crear más de un año a esta increíble revista argentina. Al principio pensaba hacermela pasar por mí, así me publicaban la carta seguro pero iba a resultar un insulto. Aquí estoy, Martín desde Rosario les habla y voy a darles su promedio: 99,9%; se preguntarán dónde está el 0,1% faltante, bueno si una falla les tengo que encontrar es en que a las previews no les ponen que requerimientos van a tener los juegos y les digo que es un aspecto que me re importa.

A vos, a vos Ramiro Paz te digo que si la revista no cumple con las expectativas que vos esperabas comprate otra (Micromania) y dejate de joder. Ahora si voy a las preguntas: 1) En cuanto al Heart of Darkness opino que es un excelente juego aunque muy fácil y les pido que me den algunos trucos (mentira, truco; creen que pueda ser el juego del año? Y me podrían decir porqué no me funcionan las cinemáticas (posibles causas). 2) En cuanto al Commands, ¿habrá una segunda parte y creen que esté sea el juego del año? 3) Escuché por ahí algo del Mortal Kombat 5, ¿saben algo? 4) Coincido con Alejo Montaldo en lo de los posters, sería una idea genial. 5) ¿La gente de Electronic Arts diseñaron la web del NFS3 para bajarse autos ■ también para pistas nuevas? 6) ¿Hasta dónde pueden llegar las empresas en el aspecto de los gráficos, me refiero a si va a frenar o qué es lo que piensan lograr si lo que se puede ver en la actualidad roza la perfección creo yo? 7) Vi la preview del Asghan en el número 13 y me pareció un juego que promete, decía que iba a tener pocos requerimientos pero cuáles son éstos. 8) En el comentario especial sobre evaluadores del Número 12 mencionaban al callus que lo conozco y me gusta mucho, pero no mencionaban la web del mismo, podrían decírmela y también decirme dónde puedo conseguir sus

juegos.

Sin más que decirles les agradezco y los saludo yo.

Martinchou - Rosario
Riveira@arnet.com.ar

1) El juego es muy excelente, habrá que ver lo que opina la gente. Con respecto a las secuencias cinemáticas la verdad es que no tengo idea. De todas formas debería ver que tengas bien instalado el Direct X 6.0 y algún programito que el juego tenga para pasar los videos como el de Intel. 2) Si, seguro que se está preparando una segunda parte, pero antes va a haber disponible un disco de datos. Lo otro te digo lo mismo que en la respuesta número 1. 3) Es un plan que está en carpeta, ya que los desarrolladores de la saga Mortal Kombat tienen planeado sacar otro juego de lucha antes, y luego dedicarse de lleno al Mortal Kombat 5 para 1999. 5) Por el momento es para bajarse autos. Hay que ver que pide la gente. 6) Mejorar todo el tiempo, para que un día no te des cuenta si estás viviendo realmente o somos parte de un juego en la PC de otro :). 7) Con esto te contesto también algo que comentabas más arriba en tu carta: Es técnicamente imposible colocar los requerimientos de un juego que va a salir, ya que los datos de qué necesita para correr son modificados constantemente por la compañía que desarrolla el programa. 8) La página del Callus es www.davesclassics.com

HALF LIFE OEM

XTREME PC:

Mi nombre es Lucas; tengo 15 años y ■ la primera vez que escribo a una revista de juegos para PC. Tengo el Half Life y la verdad que el juego me parece muy bueno. Lamentablemente, les escribo porque tengo una duda en el juego.

Mi duda se encuentra en el nivel "We've got hostiles", en donde hay un helicóptero. No sé que hacer porque bajo la puerta hacia el sótano, luego líquido un par de enemigos y después de un tiempo se pone negra la pantalla y vuelve al menú principal. No sé si es que pierdo o que es mi CD-ROM. Por favor quisiera que me respondiesen a la brevedad ya que si la falla ■ del CD-ROM lo cambiaría lo antes posible.

Desde ya les estoy muy agradecido ya que considero necesaria su ayuda.

Lucas Tomás Benítez
Florida - Buenos Aires

No, Lucas, el CD-ROM está bien. Lo que pasa es que vos tenés una versión OEM del Half life que viene con algunas placas aceleradas de las nuevas, y sólo contiene el primer día, que termina de la manera que vos comentás.

OVERCLOCKING

Hola nuevamente XTPC:

Hay les escribo porque mencionaron algo respecto al overclock del Celeron 300A. (La primer revista que veo a excepción de Maximumpc que no desmerece esta práctica BIEN CHE!!!) al lector Enrique. Me considero un overclocker un tanto

experimentando ya que arranqué con esto desde la 486 DX2 y de ahí en más con decenas de cambios de micros creo que hasta la fecha no he corrido un chip bajo especificaciones. Mis mejores logros fueron mi anterior Celeron 266 (serie SL2QZ) corriendo a 412MHz, y actualmente mi máquina (que se llama KADORNA) es un P2 300 (serie SL2YK) corriendo a 463MHz (ahora que piensan de vuestra máquina que llaman ENVIDIA??). A todos los interesados en el tema les digo lo siguiente:

1. En la transición de los micros de .35 a .25micras (Klamath a Deschutes) nos encontramos en la época de oro del overclocker donde si sabemos los pormenores podemos incrementar las velocidades en un 50% sin problemas.

2. INFORMENSE, no salgan a comprar un Celeron 266 pensando que van a llegar a casa y ponerlo a 412 al toque. Recomendando www.overclockers.com y www.bxboards.com o participar de algún forum específico al tema.

3. Clívense de todas las creencias tipo un P2 300 corriendo a 450 no es tan rápido como un P2 450 original, el micro se derrite y todas esas cosas (lo primero le he leído en la PC Users, dicho por gente "experta" ¿QUE GILADA!!!) para un overclocker esto es como decir que si te quedas ciego.

Como da para mucho el tema les recomiendo a los mas osados o no tanto informarse antes de hablar o presumir. Lo mismo a los que piensan que estoy hablando por hablar. Cualquier pregunta que tengan los lectores las conteste con gusto por E-Mail.

Mis felicitos, la revista fue muy buena desde la 1era edición, pero actualmente los cambios le quedan como las siliconas a las chicas de Baywatch MASA!!!!

Mucha suerte y sigan mejorando día a día... chau!!!

PD: Al que escribió sobre el uso de las armas en multiplayer de Quake2 lo invito a enfrentarse con [NBK]Cuervo (soy yo) en el server de Ciudad para hacerle cambiar de opinión respecto del Rail y su uso en manos de un experto (modestia aparte!! juajua).

Diego 3D
mariano_tartara@ciudad.com.ar

EL TABLERO FANTASMA DEL NFS3

Hola XTREME PC:

Con respecto a la carta que lei del chico que no podía ver el tablero en aceleración por hardware, le digo que es obvio, ya que funciona sólo con AGP de 8MB o con la Voodoo2 de (mínimo) 12MB. Aún así, logré hacer andar el tablero con mi Monster 2 de 8MB, acá está el "truco":

En el directorio 3dsetup del NFS3, editar el archivo 3ddata.dat y cambiar las líneas: Triple Buffers=0 por Triple Buffers=1 y la D3D-3DFX=0 por 1 también.

Una vez hecho esto correr de nuevo el programa de selección de tarjeta de video y aparecerá una nueva opción como "Monster 2 drivers" y "Monster 2 drivers (Direct 3D)" o algo así, seleccionar la Direct3D y listó. Ah, la intro de video no se va a ver bien, todo se puede.....

También los invito a mi página, <http://www.futbolargentino.com.ar/juegos>, para

obtener la única liga argentina para el Fifa 98 y próximamente para el Fifa 99.

Gracias!

Gonzalo Dominguez
Ceroisei@datamarkets.com.ar

HARDWARE

Sres. XTREME PC:

De mi consideración:

Felicitaciones, por una revista acorde a nuestra actualidad. No me voy a extender en alagos ya que el resto de las cartas se encargan de eso.

Muy bueno el bloque sobre hardware, especialmente el resumen (lo que tiene y lo que no), hace tiempo que no veo datos tan claros y concretos y hasta se podría decir sin compromisos (hacia los fabricantes, se entiende!!!) como los dados en la revista Nro 13 "Viper V550". No soporta Glide, y en algunos juegos presenta inconvenientes con el micro K-6.2y AMD.

Como una contra no me pareció lo suficientemente claro el gráfico comparativo sobre la placa "Teppro 3D Hulk II", o bien por el tamaño (no se ven los detalles) o bien por los colores.

Debo confesar que me asombra la falta de ubicación de alguna gente. Lo único que puedo decirle a aquellos que mandan cartas para criticar despectivamente es que respeten el trabajo de los demás sea bueno o malo y que tengan en cuenta que nadie les pone una pistola en la sien obligando a comprarla. OK !!!

Mi primera experiencia en red fue con el clásico Doom, desde ese día soy un adepto a esta manera de jugar. He pasado por Descend, hasta el Quake II, donde radica mi primer pregunta: Actualmente juego por via Internet la versión 3.19 "Lithium", y en ningún caso aparece el arma que mencionan en la revista Nro.13, la BFG10K (Cyberdemon) ¿Es normal eso? 2) Si bien la revista Nro. 9 del mes de julio hicieron un breve comentario sobre el AMD K-6 2 Now, quisiera saber si van a publicar algún análisis, como hacen con los demás (placas de video, sonido y etc.). Ya que en este caso es un micro orientado un 100% hacia los juegos. Este micro utiliza un mother con socket 7 al contrario del Pentium II, y en el caso de querer hacer un upgrade hay que cambiar el conjunto (mother+micro) encarrilando el destino de la PC hacia unos rumbos no dictados por Intel.

Sin intenciones de seguir complicándoles la vida les mando un fuerte abrazo y saludos para todo el plantel de XTREME PC.

Samuel Hidalgo del Castillo
SamHidalgo@ciudad.com.ar

Lo del BFG depende del nivel que estés jugando y si el server habilitó esa arma. Lo del K6 está en carpeta con los responsables de la parte de hardware.

EN EUROPA NO SE CONSIGUE

¿Qué tal, amigos de XTREME PC?

Me llamo Michael, estoy aquí en un año de

intercambio, normalmente vivo en Europa (más precisamente en Suiza, por eso perdónen mis errores de ortografía) y en Octubre conocí a XTREME PC. ¡Estuve alucinado! Con sólo repasar una vez la revista aprendí sobre software y hardware. ¡Felicitaciones! Yo soy un fanático de la compu (sobre todo de los juegos), aunque me falta mucho por aprender, sobre todo en el tema hardware. En cuanto a eso (y otras cosas) algunas preguntas: 1) Tengo una Pentium 166 MMX con 48 MB de RAM y una placa de video de 2 MB, que es lo que me conviene: ¿Comprar una placa con más memoria (4, 8 o 12), o agregar una aceleradora 3D, y en ese caso cual? 2) Me conviene actualizar a Pentium 233 o esperar un poquito y después directamente a Pentium II? 3) Saben algo del FIFA 99 y del NBA Live 99 (requerimientos del sistema, fecha de salida aproximada, etc. etc.) 4) El Grim Fandango, ¿en cuantos CD viene, y me lo recomendarían?

Vine comparando XTREME PC con las revistas que conocí en Europa y tengo que decir que es una revista muy completa y a la vez sintetizada. Con sólo comprar dos números ya estoy enloquecido y no puedo esperar a que salga el próximo ¡sigan así!

Un abrazo:

Michael Zisman
Capital Federal

1) Y depende. Si quieres jugar, creo que conviene una placa 3D, especialmente una con chip Voodoo2 si pensás actualizar la máquina, como mencionás después. 2) Lo mejor es cambiar a Pentium II. Todo por supuesto dentro del presupuesto que tengas. 3) Los dos juegos van a estar muy pronto a la venta (seguramente al mismo tiempo que esta revista) y van a tener requerimientos parecidos (tal vez un poquito mayores) que sus antecesores. 4) El Grim Fandango viene en 2 CDs, y es una compra excelente para cualquier aficionado de las aventuras gráficas.

¡DE NADA!

Estimados amigos de XPC:

Ante todo quería felicitarlos por la EXCELENTE revista que hacen y mandarles un saludo a Martín Varsano que se manda un laburo bórbole respondiendo TODAS las cartas que les enviamos nosotros sin fieles lectores, ¡Gracias Martín!

Me llamo Nicolás y tengo 14 años y, en mi casa con mis 3 hermanos los seguimos desde el tercer número.

Bueno, agárrense que ahora vienen las preguntas: 1) ¿Me conviene comprarme una placa Voodoo1 o mejor esperar a que baje de precio la Voodoo2? 2) Me estoy por armar una LAN, ¿Qué juegos me recomendarían para jugar en red? 3) Es bueno el Adidas Power Soccer '98? ¿Qué promedio le darían? 4) Acabo de leer sobre el Worms Armageddon, ¿Cuándo va a salir?

Muchas gracias por agregarle páginas a la revista y por las nuevas tapas, chau y un abrazo... ¡Esperen!, ¿se creían que había terminado? 5) ¿No saben si el Dragon Ball: Final Bout va a salir para G6? Cualquier cosa avisen.

Bueno, ahora si me despidió y hasta la próxima carta y les deseo a todos una muy feliz Navidad.

Los saluda atentamente su fiel seguidor:

Nicolás Dias
Burzaco - Buenos Aires

De nada, Nicolás, todo el esfuerzo vale la pena cuando gente como vos lo reconoce.

1) Eso depende de la máquina que tengas y de qué velocidad quieras, pero tené en cuenta que cuando baje la Voodoo2 es porque va a haber algo más rápido, así que es el cuento de nunca acabar...

2) Si te gustan los arcades de primera persona, el Quake y el Quake 2, por supuesto. Si te gustan los deportes, puede ser el FIFA o la saga NBA. Y si te gustan los estratégicos puede ser algún Command & Conquer o Warcraft. Son clásicos y valen la pena probarlos. 3) La verdad que no lo jugué así que esta te la debo. 4) No bien tengamos información precisa te la vamos a hacer saber. 5) Ok. Te avisamos!

MARTIN SOLANO

A toda XTPC:

Primero y principal me siento muy avergonzado de mi conducta, ya que en mi carta anterior me olvidé por completo de decirles ¡Feliz Cumpleaños! (más vale tarde que nunca).

Bueno, ahora me veo obligado (no sé que me pasa, estoy escribiendo muy formal?) a decirles unas observaciones sobre el número 13: 1) En la página 5 (propaganda del Tomb Raider 3) en el ángulo derecho superior, (¡waw! y palanca al piso) hay una imagen totalmente desenganchada (¡los caché!) de Fighting Force. ¿Qué es eso? ¿Qué pasó? ¿Es el apocalipsis? ¡Oh! ¡Qué agonía! Está bien, soy de Core y todo, pero no sé, me parece medio improvisado. 2) (Esto es una observación insignificante) Página 98 (trucos de MK4), hablan como hacer los golpes especiales de Goro al elegirlo, y en la foto, a Goro lo maneja la máquina. (posiblemente sea porque no tenían ganas de pasarlo todo y hacer el truco).

Conclusión: Soy un hicha p...s. Por ahí escriben (por ejemplo) "vásquet" así y no me doy cuenta, pero algunos detalles sí, (es medio raro, ¿no?) Si a algún lector se le ocurre putearme, insultarme, maltratarme con una carta en el "Correo de Lectores", por esto... le doy toda la razón y permiso.

Ahora con respecto a Martín Solano (vos, ¿eh?) le quería hacer unas preguntillitas: 1) ¿Qué edad tenés? (acepto un ¿Qué te importa? por respuesta) nada más. 2) ¡Un abrazo! 2) El "Shogho Mobile Armor Division", (parece espectacular, ya era hora de hacer un juego inspirado en anime o manga) ¿Está relacionado con algún anime en especial? ¿O sólo es algo que representa al anime? 3) Saldrá el "Dragon Ball: Final Bout" para PC? ¿O algo parecido? Yo, Pablito (no podía faltar) y unos cuantos amigos míos lo estamos esperando ¿Para cuándo? 4) La respuesta que me dieron en el número 13 (sobre el NFS3: Hot Pursuit) me fue clara, pero un

amigo mío (José -bunchito-) se la come, eh digo, lo puede jugar de adentro (tablero) sin la placa aceleradora, (no tiene) ¿Yo puedo configurar de alguna forma sin 3Dfx? (para probar, nomás).

Para Ariel Gentile: Creo que debemos hacer una especie de Club (con vos y contra todos los que están contra Ramiro Páez y Martín Solano ¡Uh! Solano no, perdón...) contra Ramiro Páez, entre otros (por nombrar algunos: Gentile, Souto (soy yo), Rodrigo, Cristian y Lisandro, Fiorucci (que no sé como no dijo nada sobre él), y todo aquel que quiera. ¡Abajo los impuestos! (ups, me equivocué de campaña). No, era una joda, (aunque no es mala idea...) pero, Ramiro, espero que reflexiones vuestra actitud ya que hoy en día estamos enhorabuena, y los lectores sois todos como hermanos, unidos por un lezote de una dimensión paralela (no me pregunten qué quise decir).

Es hora de joder un poco a Solano: 4) ¡V! (ya hace rato) a los juegos de Jurassic Park: The Lost World (como se escriba) en arcades que con un revolver hay que ir matando dinosaurios y todo eso (en primera persona, tipo Virtua Cop) ¿Saldrá para PC? ¿O el que yo digo es Tresspasser: Jurassic Park?

PD1: Solano, ¿Sos el hijo, nieto o tataranieto del Solano del Eternauta? No creo, pero...

PD2: Perdonen mi ignorancia (ya que los sigo desde siempre) pero en el ranking hay algún concurso? ¿Qué hay que hacer? ¿A quién tengo que matar? ¿Qué gano?

Leandro Souto
Lanus Oeste - Villa Alsina

¿Me podés explicar quién es Solano? Mi nombre es Martín Varsano, así que supongo que me estás escribiendo a mí, o le piliaste fiero y mandaste la carta de "Conocer Más" a nuestra redacción.)

Vamos por partes. Primero lo primero: 1) ¿No se te ocurrió que tal vez el muchacho que aparece en la imagen tenga alguna relación sentimental con Larita, y por eso la cuida tanto? ¡Esa! 2) No, Goro pidió que pongamos esa foto porque era su mejor ángulo, y la verdad es que a un tipo como Goro no se le puede negar nada. Ahora pasemos a la segunda tanda de preguntas: 1) Tengo 28 años. 2) El Shogho no representa a ningún anime en particular. 3) La verdad que esa es la pregunta del millón de dólares. Mi idea, creo que no hay planes de convertirlo a PC. 4) En el Tresspasser hay que matar dinosaurios a punta de pistola, pero no tiene nada que ver con el de los arcades, que por el momento no está planeado para la PC. 5) El ranking a partir de este mes se modifica, ya que contendrá los gustos de la gente de la revista, así que lo pueden tener en cuenta al momento de que los juegos que estamos jugando salgan al mercado.

ALONE IN THE DARK 4

Hola XTREME PC !!!!

Vayamos al grano (Así te ahorro el tiempo de

leer las felicitaciones que tan merecidas las tienen):

1) Recién descubrí "La luz" con los N° 11, N° 12 y N° 13 de la revista y no estoy al tanto de lo que significan los concursos (los del ranking, los de ganadores de premios DIAMOND o los de Battlezone). Me podrían explicar de que se tratan? 2) Acerca de INFOGRAMES: ¿Saben si hay algo sobre Alone in the dark IV? Porque me parece raro que la saga más importante (a mi criterio) de esa compañía no continúe. 3) Quisiera agradecerle a la gente de B.J. Brokers S.A. por poner a precios muy accesibles juegos clásicos como "Panzer General" o el "MYST".

También me agradeceré a todas las otras compañías nacionales que hacen que el sueño de tener el "original" este cada vez más al alcance de todos.

Chau, Suerte!!!!

Leo
Leojagger@hotmail.com

1) Fueron concursos que generamos con las compañías, y en los cuales sorteamos productos. 2) Parece ser que Infogrames está planeando la salida del Alone in the dark 4 para Dreamcast, una nueva consola de Sega, así que no sería para nada ilógico que también estuviera disponible en PC.

TRUCOS DE LOS WORMS

Amigos de Xtremepc:

Me llamo Ariel Polosecki y quisiera decirles feliz cumpleaños. Voy, ya que estamos, a pedirles un poco más de páginas y todo eso que pide todo el mundo. También, le quiero informar a Julián Zabaleta que en mi vieja 285 jugaba al Defender of the Crown.

¿Me podrían dar información sobre la conexión a Internet "CableModem"?

Bueno, creo que eso es todo.

PD: En el número 13 dicen que no hay trucos para Worms 2 y no es así. Así que, a Antonio Martínez le conviene anotar: Anotá:

supershopper Armas secretas

Godmode Modo dios. Eso sí, los gusanos mueren al caer al agua.

Suicidabomber El gusano se transforma en una bomba.

Para que funcionen los trucos, acordate siempre de: 1) Escribir los asteriscos. 2) Después de ingresar los códigos, apretar backspace y enter.

El servicio de Cablemodem por el momento lo otorga Cablevisión y Multicanal. Fijate cual es el sistema de cable que tenés y llámalos para consultar los precios, que oscilan entre \$150 de instalación y \$100 de abono mensual. Es un poco salado pero te evita tener que usar la línea telefónica.

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.

Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: XTREME PC Correo de Lectores - Hipólito Yrigoyen 3718 5to piso (1208) - Capital Federal
E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar

Las cartas que no aparezcan aquí por cuestiones de espacio serán contestadas por E-MAIL.

próximo número

PARA QUE VAYAS SABIENDO QUE ES LO QUE SE VIENE

Qué mes, señoras y señores! Por suerte casi todo está saliendo de manera increíble y la mayoría de los juegos más esperados ya están a la venta o son de una aparición inminente. No sólo estamos hablando de algunos de los juegos revisados este mes, sino de los que saldrán. Para comprobarlo sólo chequeen la lista de abajo. ¿Vieron? Impresionante. Para que puedan realizar la elección correcta de acuerdo a sus preferencias, el equipo XTREME (que sigue creciendo mes a mes), ya les está preparando un análisis severo y crítico de los mejores títulos que llegaron y los que llegarán a nuestras CPU's durante el mes de Diciembre. También serán imperdibles los reviews de FIFA 99 y el super esperado PC Fútbol 6.0 Apertura '98.

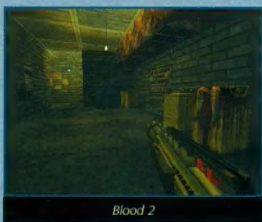
que por fin incorpora un engine con tecnología 3Dfx y posee lo que todos pedían a los gritos ¡Todos los equipos de la primera división, 1raB Nacional y 1raB metropolitana! O sea un combo como para que haya fútbol para todos. Además un preview exclusivo de la conversión para PC de una de las mejores películas del año pasado, Braveheart, o como se conoció por acá, Corazón Valiente, protagonizada por Mel Gibson, que se convertirá en un juego de estrategia que hará volar más de una cabeza. Nos vemos el mes que viene, no sin antes decirles una vez más: ¡felicidades!

Previews

- Braveheart
- MechWarrior 3
- Y todo lo que se viene en el '99...

Reviews

- PC Fútbol 6.0 Apertura 98
- Blood 2
- King Quest VIII
- Sin
- Rogue Squadron
- Carmageddon 2
- Half Life
- NBA Live 99
- Fallout 2
- Tomb Raider III
- Y los últimos lanzamientos...



Blood 2

Además...

- Hardware: Un informe completo sobre motherboards
- Las secciones clásicas
- Correo de Lectores
- Soluciones: Paso a paso como terminar el Grim Fandango y The X-Files, más todos los trucos de los juegos de la avalancha navideña.
- Y todo lo que esperarás de ésta, "tu revista" de juegos para PC...

NUMERO QUINCE
EN LOS KIOSCOS EL

4

DE ENERO
NO TE LA PIERDAS!

FIFA 99

Aunque parezca increíble el tercer lanzamiento en menos de un año de la saga FIFA se aproxima, inclusive es posible que ya esté a la venta en el momento en que lean las presentes líneas. Pero ¿Valdrá realmente la pena? Según los testeos preliminares todo indica que FIFA 99 será "El Juego" de fútbol que todos los fanáticos buscan, o por lo menos el que más cerca estará de alcanzar la perfección. Con jugadores que expresan sus emociones mediante gesticulaciones y nuevas técnicas de articulación que permiten que los jugadores miren hacia donde está la pelota y tecnología de mapeo que los capacitan con la habilidad de direccionar el balón con el pecho, se puede esperar cualquier cosa menos aburrimiento a manos de este nuevo simulador deportivo. Nuestra evaluación definitiva y todos los detalles en el próximo número.



SHOGO 昇岡

mobile armor division

SOLD OUT
La 1ª semana en EEUU



Un juego que lo sorprenderá...

inspirado en los Anime (dibujos animados japoneses)



www.shogo-mad.com

Distribuye:



San Luis 3065 (1186) Cap. Fed.
Tel/Fax: 962-7263 (líneas rotativas)
www.edusoft.com.ar

Shogo: Mobile Armor Division y el logo "M" son marcas registradas de Monolith Productions, Inc.
EduSoft SA es distribuidor exclusivo en la Argentina. Industria Argentina.



CD MARKET

Satisfacción para impacientes.

375-1464

COLIN Mc RAE RALLY



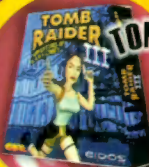
FALLOUT 2



FIFA 98



TOMB RAIDER III



??

SIN



???

SHOGO



GRAND PRIX LEGENDS



??

EUROPEAN AIR WAR



GRIM FANDANGO



HALF-LIFE

MADDEN 99



LINKS LS 99



E-mail: memoteel@hispatt.com.ar

(Solo para jugadores hard-core)

NUOVO MODELLO



THRUSTMASTER
Racing Spring

METABYTE
Wicked 3D
12MB Violator



METABYTE
R3D Violator



THRUSTMASTER
Formula T2



CREATIVE
3D Blaster
AGP - 10MB



SAITEK
PC Mouse
Teclado programable

VISITANOS EN COMPUTACION '98, STAND N° 281

CD MARKET - Av. Córdoba 1170 (1055) Capital

